1/99

GameStar

Die ganze Welt der PC-Spiele

SFr 8,90 S 72.- Lit 13.000

GameStar

8,90 DM

2 CDs

VOLLVERSION
Master of Orion 2
Das Mega-Weltraum-Strategiespiel

Tomb Raider 3

TOP-DEMO +Video-Special

Megatest ★ Technik-Check ★ Mythos Lara Croft

Siedler 3

TOP-DEMO +Video-Special

Blue Byte verjagt Anno 1602 vom Aufbau-Thron

3D-Karten-Check

Die neuesten Boards und Tuning-Tips

Exklusiv nur bei uns:

Anno 1602 Addon (Cheattool)
Populous 3 (Cheattool)
Uprising 2 (Demo)
Heavy Gear 2 (Demo)

Auf den 2 CDs:

8 Video-Specials:
Tomb Raider 3, Siedler 3, Fifa 99, Baldur's Gate, King's Quest 8, Grim Fandango, Falcon 4.0, Heroes of Might & Magic 3
Plus 20 neue 3D-Treiber, 15 Patches, 20 Tools ...



+Vollversion

Master of Orion 2

- Weltraum-Strategiespiel
- Deutsche Vollversion
- Komplette Anleitung auf CD
- Entdeckung und Eroberung
- Taktische Schlachten
- Forschung & Schiffdesign
- 8 stellare Völker





Exklusiv-Test: Falcon 4.0 ★ 500 Tips&Tricks

GameStart!

Die Mutter aller Schlachten wollen wir nicht beschwören, aber die Dicke des diesmaligen GameStars ist schon beachtlich. Dabei haben wir weder Zimtsterne noch irgendwelche Posterfragmente beigelegt, sondern jede Mark in die Schokolade gesteckt. Auf über 330 Seiten finden Sie ausführliche Testberichte zu **Die Siedler 3**, **Tomb Raider 3**, **Fifa 99**, **Grim Fandango**, **Heretic 2** und **Falcon 4.0** – um nur die wichtigsten zu nennen.

Verehrer und Feinde von Kultfigur Croft werden sich über unseren Artikel zum **Mythos Lara Croft** freuen. Für jeden Spielefan interessant ist Heinrich Lenhardts Report **Das große Fressen** – denn der Spielebranche droht der kreative Kahlschlag. Und wer sich im Dschungel der 3D-Beschleuniger immer weniger zurechtfindet, bekommt in unserem großen **3D-Karten-Check** den Durchblick: Zu zahlreichen Tests aktueller Boards gesellen sich umfangreiche Tuning-Tips, eine Chip-Historie und ein Ausblick auf 1999.

Auch die beiden beiliegenden CDs müßten dringend einen Intensivkurs bei den Weight-Watchers besuchen: Neben unserer Bonus-Vollversion **Master of Orion 2** haben sich zig Demos, Patches und Tools auf die Silberscheiben gedrängt. Die Cheat-Programme zu **Anno 1602** (Addon) und **Populous 3** sowie die Demoversionen von **Heavy Gear 2** und **Uprising 2** finden Sie diesen Monat nur bei uns. Dazu kommen acht exklusive Video-Specials, unter anderem zu **Baldur's Gate**, **Falcon 4.0** und **Fifa 99**.

Wir wünschen Ihnen schon jetzt spielreiche Feiertage!

Ihr GameStar-Team



1/99



72 **Mit Lara Croft auf spannender Weltreise: Tomb Raider 3 verbindet wieder anspruchsvollen Spielspaß mit dem Flair exotischer Länder. Der dritte Teil sorgt mit vielen Überraschungen in Indien, Nevada und am Südpol für Atmosphäre pur.**



Aktuell

Tests

Tests

Budget

Tips & Tricks

Lösungen & Taktiken

Kurztips & Cheats

Hardware

Schwerpunkt: 3D-Karten

Lenkräder

Einzeltests

Rubriken

Command & Conquer 3



26 Aliens und Mutanten in Command & Conquer 3? GameStar sprach mit Westwoods Chefdesigner Erik Yeo.

Fifa 99



142 Fifa 99 spielt sich actionlastiger als seine Vorgänger. Und endlich dürfen Sie auch den Torwart steuern.

Grim Fandango



172 Cool, witzig und von LucasArts: Grim Fandango wird nicht nur Adventure-Fans begeistern.



Vollversion: Master of Orion 2

1.CD: Exklusiv-Demos: Heavy Gear 2, Uprising 2
Demos: Siedler 3, Tomb Raider 3, Heretic 2, NHL 99, Shogo, Trespasser, Lords of Magic SE ...
Bonus-CD: Videos: Siedler 3, Tomb Raider 3, Falcon 4.0, Fifa 99, Baldur's Gate, Grim Fandango ...
Treiber: 20 aktuelle Grafikkarten-Treiber.

Gerüchte, Szene

Fragmentierte Weihnachten!

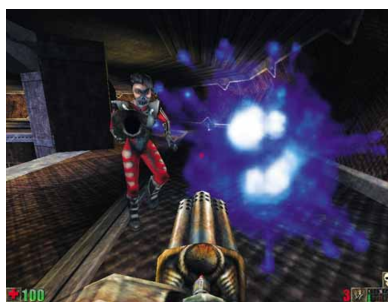
Bei mir läuft der alljährliche Kampf um die besten Präsente wieder auf Hochtouren. Warum macht eigentlich niemand ein Computerspiel daraus? Zum Beispiel einen 3D-Shooter: Mit der Schneekanone bewaffnet muß sich der Spieler quer durch einen Weihnachtsmarkt kämpfen. Die nervigen Typen, die einem immer diese kitschigen Nikolausmützen anpreisen, könnten als Gegner herhalten. Am Glühweinstand gibt's Medikits und Powerups in Becherform, blockflötespielende Kinder liefern die Hintergrundmusik.

Das weihnachtliche Szenario eignet sich auch prima für ein Echtzeit-Strategiespiel. Im Multiplayer-Modus muß man dann mit 15 Freunden am 24. Dezember kurz vor Ladenschluß ein Kaufhaus stürmen. Liebe Entwickler, vergeßt Fantasy und SF – die echten Stories schreibt das wahre Leben.

Martin Deppe
Redakteur

Unreal Tournament

Epic Megagames werkelt derzeit an einem geheimnisumwitterten Projekt für **Unreal**. Gerüchten zufolge handelt es sich bei **Unreal Tournament** um ein reines Multiplayer-Spiel mit stark optimiertem Internet-Code und deutlich verbesserten Grafiken, das dem ähnlich gelagerten **Quake 3 Arena** das Wasser abgraben soll. Der Titel **Unreal Tournament** war versehentlich in einem Geschäftsbericht aufgetaucht, weder Vertrieb GT Interactive noch Hersteller Epic wollten sich dazu offiziell äußern.



Unreal Tournament: Gefahr für das Multiplayer-Spiel Quake 3 Arena? (Bild zeigt Unreal)

Ion Storm

Massenexodus bei Ion Storm: Gleich reihenweise kündigen derzeit Programmierer, Leveldesigner und Grafiker. Allein Mitte November haben acht der Hauptbeteiligten auf einen Schlag das **Daikatana**-Team verlassen, innerhalb der letzten zwei Monate summierten sich die Personalverluste von Designerlegende John Romero auf 17 Mitarbeiter. Romero hat inzwischen die Behauptung zurückgewiesen, sein ehrgeiziges Projekt sei in Schwierigkeiten: »Die meisten Levels sind fast fertig, viele Programmroutinen für große Teile des Spiels ebenfalls, und den überwiegenden Teil des Soundtracks haben wir auch schon.« Trotzdem ist es derzeit fraglich, ob **Daikatana** planmäßig erscheint.



John Romero: »Die meisten Levels von Daikatana sind fast fertig.«

Besonders schmerzlich ist der Fortgang von Corrinne Yu. Die Programmiererin gilt derzeit neben John »Quake« Carmack und Tim »Unreal« Sweeney als größte Kapazität in Sachen Grafik-Engines. Yu hat mittlerweile bei 3D Realms angeheuert und kümmert sich um das 3D-Grundgerüst des übernächsten **Duke Nukem**-Spiels.

Sierra/Blizzard

Die Spieleschmieden Sierra und Blizzard, bislang beide im Besitz des US-Konzerns Cendant, werden an das französische Medienunternehmen Havas verkauft. Laut einer Meldung der Nachrichtenagentur Reuters beträgt der Kaufpreis rund 1,6 Milliarden Mark. Havas ist vor allem in den Bereichen Tageszeitungen, Werbung und Multimedia aktiv. Was den Umsatz betrifft, steht die Firma dann weltweit auf Platz 2, in Europa auf Platz 1 der Spielehersteller-Rangliste.

Der Gewinner des GameStar-PCs

Der glückliche Gewinner des von uns gestifteten Traum-Spiele-PCs aus unserer großen Jubiläumsverlosung heißt Bernhard Brustmann und stammt aus Hofheim-Marxheim. Künftig kann Bernhard seine Lieblingsspiele StarCraft, Frankreich 98 und Unreal auf einem absoluten Highend-Rechner daddeln. Sein begeisterter Kommentar: »Wow, was für ein Teil. Der ist wirklich super!«



Auf dem Asus P2B-Mainboard werkelt ein 450 MHz flotter Pentium II. Eine IBM-Festplatte mit 14,4 GByte sowie ein DVD-Laufwerk schaufeln Daten im Rekordtempo in die 256 MByte RAM Hauptspeicher. Für optimale Grafiken auf dem 21-Zoll-Monitor sorgen eine Elsa Erazor 2 mit Riva-TNT-Chip sowie gleich zwei Monster 2 von Diamond. Um den Klang kümmern sich eine Terratec EWS64 L sowie die Micro-Works-Boxen CSW350 von Creative. Damit steuerungstechnisch alles im Grünen bleibt, spielt Bernhard wahlweise mit Intellimaus, einem Sidewinder-Pad oder -Joystick oder dem F1-Lenkrad von Thrustmaster. Neben Windows 98 und den Home Essentials 98 liegt auch ein dickes Spielepaket bei.



Spielt künftig auf Traum-PC: Bernhard Brustmann, der glückliche Gewinner.

Gordon Freeman

Wer ist Gordon Freeman, die Hauptfigur im 3D-Actionspiel **Half-Life**? Nach



Half-Life: Gordon Freeman und Chuck Jones – Ähnlichkeiten mit lebenden Personen sind nicht zufällig.

der Veröffentlichung des Programms wurde die Frage nach der wahren Identität des Antihelden in einschlägigen Internet-Foren oft gestellt, Mutmaßungen reichten von diversen Branchengrößen bis zu Musik- und Filmstars. Jetzt hat die Webseite Bluesnews eine ebenso einleuchtende wie unspektakuläre Antwort: Gordon Freeman ist Chuck Jones. Der Animationsdesigner bei Valve hat sich in dem Spiel selbst verewigt.

Interplay

Gerüchte um Interplay. Nachdem der renommierte Spielehersteller zuletzt tief in die Verlustzone gerutscht ist, geht es jetzt ans Eingemachte. Angeblich will sich Interplay mit den Resten von Virgin Interactive zusammenschließen, Motto: Aus zwei kränkelnden mach ein gesundes Unternehmen. Außerdem soll durch den Verkauf von Dave Perrys Vorzeigefirma Shiny (gehört noch vollständig zu Interplay) frisches Geld in die leeren Kassen fließen.

Privateer Online

Origin bastelt verstärkt an **Privateer Online**, dem ersten Internet-Spiel im **Wing Commander**-Universum. Derzeit suchen die Texaner nach erfahrener Verstärkung für das Entwicklerteam. Wie unter der Hand bekannt wurde, soll **Privateer Online** nach derzeitigem Zeitplan schon Ende ’99 seine intergalaktischen Pforten eröffnen. Angeblich werden Teilnehmer nicht nur durch das Weltall fliegen, sondern auf einigen der 3D-Planeten sogar Siedlungen errichten können.



Privateer Online: Eine frühe Renderstudie der Internet-Raumschiffe.

Frage des Monats

In Ausgabe 12/98 fragten wir:
»Wieviele PC-Spiele (ohne Compilations) kaufen Sie pro Jahr?«

Ergebnis: Trotz Raubkopierer-Welle und Compilations kaufen fast 60 Prozent der Umfrage-Teilnehmer sechs bis 15 Vollpreis-Spiele pro Jahr, fast 10 Prozent 16 und mehr.

bis 5 Spiele:	32%
6 bis 10 Spiele:	44%
11 bis 15 Spiele:	15%
16 und mehr Spiele:	9%

Quelle: 1.000 GameStar-Mitmachkarten 12/98.

Rod Nakamoto

Neue Spiele von Rod Nakamoto. Der Produzent von **Wing Commander Prophecy** und dem Internet-Addon **Secret Ops** hat einen Vertrag bei GT Interactive unterzeichnet. Nakamoto will – gemeinsam mit anderen ehemaligen Prophecy-Designern – bei seinem frisch gegründeten Entwicklerstudio Bootprint Entertainment erstmal einen Action-Strategie-Mix basteln, der Ende ’99 fertig sein soll. PS

Ticker ★★★ News-Ticker ★★★ News-Ticker

***** Extreme-G 2:** Das gerade auf dem N64 erschienene, futuristische 3D-Action-Rennspiel will Acclaim [illegible] PCs veröffentlichen. ***** Navy Seals:** Auf Basis der Unreal-Engine bastelt Sierra an einem [illegible] 3D-Action[illegible] wird das Programm nicht fertig. ***** Cavedog:** [illegible] Echtzeit-Hits [illegible] einen Online[illegible]spielerdienst [illegible] ***** Würmer:** [illegible] erscheint demnächst [illegible] neue Version [illegible] ***** Jonathan Ackley:** Der Co-Prod[illegible] mit dem Entwicklerstudio [illegible] ***** Blue Byte:** [illegible] Firma wird für Spielautomaten [illegible] ***** Achterbahn:** Micro[illegible] Rollercoaster Tycoon. Verantwortlich dafür ist Chris Sawyer, der bereits bei [illegible] [illegible]ark beteiligt war. ***** LucasArts:** Die Spieleabteilung von George Lucas hat den Vertriebs[illegible] weitere zwei Jahre verlängert. ***** Take 2:** Der [illegible] konnte man sich nicht auf eine Kaufsumme [illegible] ***** Lionhead:** [illegible] des englischen [illegible]

Spiele News

Müde Missions-CDs

Experimente sind gut. Aber riskant. Deshalb läßt so mancher Spielehersteller lieber die Finger von unkalkulierbaren Wagnissen und innovativen Programmen. Ich will es den Firmen ja gar nicht übelnehmen. Bei Multi-Millionen-Dollar-Budgets und ungeheuer viel Arbeit von riesigen Teams soll am Ende des Tages auch Kohle reinkommen. Aber warum traut sich kaum jemand, wenigstens in den Missions-CDs mal wirklich Neues zu wagen, wie das etwa Valve mit Half-Life: Team Fortress vorhat? Meist bastelt man nur zusätzliche Levels und Einheiten – das war's dann auch schon. Gibt es mal mehr zu bestaunen, wird gleich ein Nachfolger daraus gestrickt, wie unlängst das Pseudo-Update Racing Simulation 2 oder der generalüberholte Bundesliga Manager 98.

Dabei könnte ich mir wirklich sinnvolle Addons vorstellen. Wie wäre es zum Beispiel mit einem zu Die Siedler 3, das den Aufbau-Hit um ursprünglich angedachte Features wie Kriegsschiffe, Formationen und Handel im Einzelspieler-Modus ergänzt. Oder eines, mit dem man bei Commandos auch die Deutschen spielen kann. Addons sind für solche echten Erweiterungen geradezu prädestiniert – schließlich waren die Hauptprogramme ja (meist) erfolgreich, haben also viele Fans gefunden.

Rüdiger Steidle
Redakteur



Team Fortress: Neben neun verschiedenen Kämpfern pro Trupp soll es auch Vehikel geben.

Half-Life: Team Fortress

Zum 3D-Actionspiel **Half-Life** erscheint demnächst die Addon-CD **Team Fortress**. In dem Programm kämpfen mehrere neunköpfige Trupps gegeneinander, entweder im Deathmatch- oder im Caputure-the-Flag-Modus. Jeder Teilnehmer (wahlweise von Menschenhand oder vom Computer gesteuert) hat nicht nur eigene Waffen, sondern auch besondere Stärken und Schwächen. Infanteristen taugen noch am ehesten zum Allround-Soldaten. Scharfschützen können gut schleichen, sind aber sehr verletzlich. Valve verspricht, daß sich die 20 geplanten Karten fast so komplex wie manche Echtzeit-Strategicals spielen sollen – **Commandos** läßt grüßen.

Info: Sierra, ✆ (06103) 99 40 40

Fighter Squadron

Activision bastelt immer noch an seiner Flugsimulation rund um den Zweiten Weltkrieg. In **Fighter Squadron** sind Sie bei der US Air Force, der Luftwaffe oder der Royal Air Force über Afrika oder dem Ärmelkanal unterwegs. Im Gegensatz zu etwa **European Air War** klettern Sie auch in Bomber wie die B-17, die Lancaster sowie die Ju88. Besonders viel Wert legen die Entwickler auf ein ausgefeiltes Schadensmodell. Sie sollen gegnerische Tragflächen sogar Stück für Stück per Bordkanone »wegsägen« können. **Fighter Squadron** wird nach derzeitiger Planung noch '98 fertig.

Info: Activision, ✆ (089) 96 11 88 50



Fighter Squadron: Tragflächen lassen sich stückweise wegschießen.



Seven Kingdoms 2: Die Grafiken werden ordentlich aufgebohrt, die Bedienung vereinfacht.

Seven Kingdoms 2

Der erste Teil des Echtzeit-Strategiespiels von Interactive Magic bot enorme Spieltiefe, war aber vielen Strategen für einen Echtzeit-Titel zu komplex und häßlich. **Seven Kingdoms 2** soll deutlich einfacher zu bedienen sein. Diesmal führen Sie eines von zwölf Völken (darunter Japaner, Inder und Wikinger) gegen die außerirdischen Frythan ins Feld. Abgesehen vom Interface wird vor allem die Grafik generalüberholt. Auf der hübschen Renderlandschaft finden sich detaillierte Burgen, Tempel und Städte. Wahrscheinlich startet die große Eroberungstour im Frühjahr '99.

Info: iMagic, ✆ (01805) 22 11 26

Silver

Mit dem Rollenspiel **Silver** will Infogrames der **Final Fantasy**-Reihe Paroli bieten. Als bärbeißiger Held David suchen Sie nach Ihrer Ehefrau, die ein heimtückischer Magier in sein Schloß entführt hat. Mit bis zu sechs anderen Polygon-Mitstreitern marschieren Sie durch vorgerenderte Hintergründe und plaudern mit zahlreichen NPCs. Gekämpft wird in Echtzeit, das Programm will Mausbewegungen halbautomatisch umwandeln – etwa in einen kräftigen Schwertschlag. In den heißen Schlachten kontrollieren Sie jeweils nur eine Person, sollen in Notfällen aber schnell zwischen den Figuren wechseln können.

Info: Infogrames, ☎ (06107) 945 145



Silver: Mit sieben Helden kämpfen Sie sich durch eine gerenderte Fantasy-Welt.

Mankind

Im Online-3D-Strategiespiel **Mankind** erforschen Sie fremde Weltraum-Imperien, kolonisieren eine Galaxie aus (angeblich) 900 Millionen Planeten, die (ebenfalls angeblich) alle anders aussehen sollen, treiben Handel oder liefern sich Echtzeit-Gefechte mit anderen Raumflotten. Von der netten Grafik können Sie sich selbst überzeugen, wenn Sie sich unter www.mankind.net zum kostenlosen Betatest anmelden. Per Patch



Mankind: Strategie im grenzenlosen All.

wollen die Entwickler ständig neue Einheiten und Mini-Spiele einbauen. Sobald im Frühjahr ’99 voraussichtlich die Probephase abgeschlossen ist, können Sie das Spiel für zirka 100 Mark ganz normal im Laden kaufen. Damit erhalten Sie ein Jahr lang Zugang, für jedes weitere Jahr ist derselbe Betrag fällig.

Info: Cryo, ☎ (05241) 953 539

Achtung: Fehlerhafte Freespace-Missions-CD

Panne bei Interplay: Die Missions-CD zum Weltraumspiel Freespace läßt sich nicht starten. Laut der Münchner Niederlassung kommt das Programm nicht mit dem Kopierschutz der deutschen Version zurecht. Der Hersteller hat das Addon inzwischen zurückgezogen. Betroffene melden sich unter der Hotline ☎ (089) 329 406 00 (Mo, Mi und Fr, 14 bis 19 Uhr).

Links LS 99

Die neue Ausgabe der Golfsimulation **Links LS 99** bietet neben der Zwei-Klick-Maussteuerung jetzt auch die modischen Drei-Klick- und Direktschwung-Varianten. Solo-Golfer freuen sich über 30 Spielarten, einen Regeleditor und minimal mehr Turnieratmosphäre. Gravierend sind diese Änderungen nicht. **Links LS 99** spielt sich hervorragend, läßt sich aber kaum als »neues« Produkt bezeichnen. Hierzulande gibt’s die neue Version, anders als in den USA, nur als Vollpreis-Produkt für rund 100 Mark.

Info: Access, www.accesssoftware.com

Panzer Elite

Die Simulation **Panzer Elite** rasselt mit Sturmtempo der Fertigstellung entgegen. Eine erste Version wurde bereits an Betatester ausgeliefert. Die dürfen sich schon jetzt mit 21 Fahrzeugtypen wilde Panzerschlachten in Nordafrika, Italien oder der Normandie liefern.

Info: Psygnosis, ☎ (069) 66 54 34 00



Panzer Elite: Simulation aus Deutschland.

Simon the Sorcerer 3

Nachwuchs-Magier Simon bekommt für sein nächstes Adventure eine 3D-Engine spendiert. Und gleich die Entwarnung: Der zipfelmützige Zauberer mit dem schrägen Humor wird nur wenig hüpfen oder kämpfen, sondern vor allem schräge Rätsel lösen. Auch Plaudereien mit anderen Figuren stehen im Konzept der Entwickler, das allerdings noch nicht ganz fertig ist. Ursprünglich sollte **Simon the Sorcerer 3** als gerendertes 2D-Adventure erscheinen.

Info: Infogrames, ☎ (06107) 945 145



Simon the Sorcerer 3: 3D-Abenteuer statt klassischem Adventure.

GameStar Leser-Charts

Platz		Spiel
1	[1]	Unreal
2	[3]	Anno 1602
3	[2]	StarCraft
4	[6]	Need for Speed 3
5	[9]	C&C2: Alarmstufe Rot
6	[5]	Age of Empires
7	[8]	Diablo
8	[4]	Commandos
9	[7]	Die Siedler 2
10	[15]	Grand Theft Auto
11	[10]	Dune 2000
12	[12]	Tomb Raider 2
13	NEU	NHL 99
14	[11]	Frankreich 98
15	[18]	Jedi Knight
16	[-]	Civilization 2
17	[-]	Worms 2
18	NEU	Delta Force
19	[-]	Anstoß 2
20	[-]	Forsaken

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Spiele News

Vampire: The Masquerade

Böse Blutsauger und ein wackerer Rittersmann stehen im Mittelpunkt von Vampire: The Masquerade. Das Rollenspiel auf Basis eines bekannten »Pen & Paper«-Vorbilds wird derzeit vom Jedi Knight-Designer Ray Gresko mit seiner neuen Firma Nihilistic entwickelt. Als Hauptfigur Christof Romuald verfolgen



Vampire: Das Bild stammt aus einer frühen Version der 3D-Engine, die nur Hardware-beschleunigt läuft.

Sie die Spur eines mächtigen Vampir-Lords und geraten zwischen die Fronten verfeindeter Sauger-Sippen. Vom Start bis zum großen Finale führt Sie Vampire durch acht Jahrhunderte. Los geht's im mittelalterlichen Prag, dann durchstreifen Sie Wien und gelangen ins London und New York der Gegenwart.

Info: Activision, ☏ (089) 96 11 88 50

Constructor 2

In Constructor 2 sollen Sie als größenwahnsinniger Baumagnat Anwohner aus ihren Häusern ekeln und Städte an sich reißen können. Dabei schrecken Sie auch vor drastischen Maßnahmen nicht zurück. Wenn ein sturer Mieter der Luxussanierung im Weg steht, sorgt ein Poltergeist oder das Bordell vor der Haustür für »sanften« Druck. Gegenüber dem Vorgänger werden die Missionen gestrafft; teilweise müssen Sie die Häuserzeilen nicht selbst errichten, sondern spielen in vorgegebenen Szenarios. Auch die Grafik wird aufgepeppt, künftig bauen Sie in 800 mal 600 Pixeln bei 65.536 Farben. Constructor 2 soll Anfang '99 im Laden stehen.


Constructor 2: Schräges Häuslebauen.

Info: Infogrames, ☏ (06107) 945 145

Redline

Martialische Autorennspiele sind fast so angesagt wie 3D-Shooter. Accolade packt in Redline beide Spielprinzipien zusammen. Als Mitglied einer Autogang sollen Sie sowohl aus der Ich-Perspektive in düsteren Zukunftsszenarien herumrennen, als auch hinter dem Steuer eines von 20 Vehikeln über die staubigen Straßen brettern können. Bei den Bandenkriegen geht's nicht zimperlich zu: Gegnerische Raufbolde werden mit über 50 verschiedenen Waffen aus dem Weg geräumt. Herrenlose Konkurrenzfahrzeuge sollen Sie kapern und mit Extras aufmotzen dürfen.

Info: Electronic Arts, www.ea.com



Redline: Einer Ihrer Gegner hastet auf einen einsamen Van zu – Sie sollten ihn sofort stoppen.

GameStar-Charts DEZEMBER JANUAR

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Half-Life	3D-Action	Valve	92%
2	Falcon 4.0	Flugsimulation	Microprose	92%
3	Die Siedler 3	Aufbauspiel	Blue Byte	90%
4	Fifa 99	Sportspiel	EA Sports	89%
5	Grim Fandango	Adventure	LucasArts	88%
6	Populous 3	Echtzeit-Strategie	Bullfrog	88%
7	NBA Live 99	Sportspiel	EA Sports	86%
8	World War 2 Fighters	Flugsimulation	Jane's	86%
9	Tomb Raider 3	Action-Adventure	Eidos	85%
10	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	Pop Top	85%
11	Lords of Magic SE	Strategie	Sierra	85%
12	Sin	3D-Action	Ritual	85%
13	Heretic 2	Actionspiel	Raven Software	84%
14	European Air War	Flugsimulation	Microprose	84%
15	Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	83%
16	Caesar 3	Aufbauspiel	Impressions	83%
17	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	Microprose	83%
18	Shogo	3D-Action	Monolith	83%
19	Delta Force	Actionspiel	Novalogic	83%
20	Dethkarz	Action-Rennspiel	Beam Software	82%

Die 20 besten PC-Spiele im Dezember und Januar. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 12/98 und 1/99.



Devastator: Heiße Action in farbenprächtiger Umgebung.

Devastator

Topware hilft weiter beim Aufbau der polnischen Spieleindustrie. Neueste Entwicklung ist ein Actionspiel namens Devastator, bei dem Sie sich mit einem Panzer durch 18 Levels auf sechs Planeten ballern. 100 Gebäude, 60 Vehikel und 32 Waffensysteme warten auf Sie. Außerdem sollen Sie Luftunterstützung anfordern, Ihr Vehikel aufrüsten und feindliche Funkmeldungen abfangen können. Devastator ist nach derzeitigem Steand im Frühjahr '99 fertig.

Info: Topware Interactive, (0621) 480 50

Hanse 1408

Der mittelalterliche Hansebund hat schon so manche deutsche Softwarefirma zu PC-Spielen inspiriert. Nun bedient sich in Hanse 1408 auch Ari Data des dankbaren Hintergrunds für eine Wirtschaftssimulation. Als aufstrebender Handelsherr verschippern Sie Waren quer über die Nordsee und schicken Freibeuter in Seeschlachten schnurstracks auf den Meeresboden. Der historische Handelskrieg soll ab Ende 1998 für rund 50 Mark zu haben sein.

Info: Ari Data, www.ari-data.de



Hanse 1408: Gezeichnete Hintergrundbilder sorgen für mittelalterliches Flair.

Flight Simulator Emergency

Addons für den MS Flight Simulator gibt's für jeden Geschmack. Im Multimedia Adventure Emergency von Herzing Aeromedia fliegen Sie auf dem Weg von München nach Rom mit Ihrem Passagierflieger urplötzlich durch Turbulenzen – etliche Passagiere sind verletzt. Dadurch werden Sie gezwungen, schnellstmöglich nach München zurückzukehren. Das Besondere: Während Sie im ATF-tauglichen Cockpit alle Hände voll zu tun haben, zeigen kurze Videosequenzen die Notfallvorbereitungen in München. Emergency funktioniert mit den Flight Simulatoren 95 und 98; es kostet knapp 60 Mark.

Info: http://members.xoom.com/herzing

VR Baseball 2000

Noch bevor Shinys Actionspiel Messiah das Licht der Welt erblickt, erscheint bereits das erste andere Programm mit dessen 3D-Engine: Interplays VR Baseball 2000. Dank der Technologie von Messiah laufen die Baseballer auch auf schwächeren Rechnern noch flüssig



VR Baseball 2000: Gut animierte Spieler, aber wacklige und grobgepixelte Stadien.

über den Rasen; durch automatische Abstufung der Polygon-Anzahl wird die Framerate konstant gehalten. Die Hightech-Engine sieht man dem Spiel allerdings kaum an, vor allem die Stadiongrafik wirkt altbacken. Hardcore-Fans des US-Massensports werden an Interplays solider Simulation trotzdem ihre Freude haben.

Info: Interplay, (0211) 523 22 22

Slave Zero

Die für Autorennen bekannte Firma Accolade wagt sich an ein reinrassiges Actionspiel. In Slave Zero stapfen Sie im Robotergewand durch die Straßen einer belebten Zukunfts-Metropole. Der metallene Koloß ist mehrere Meter hoch und klemmt sich locker herumsausende Autos unter den Arm. Fahrzeuge und andere Objekte sollen sich als Wurfgeschosse mißbrauchen lassen. Der Kampf gegen die Robo-Armee eines fiesen Despoten findet mitten in einer ausgedehnten Stadt statt, auf deren Wolkenkratzern Ihr mechanischer Protagonist herumturnen darf wie einst King Kong mit seinen Opfern. PS

Info: Electronic Arts, www.ea.com



Slave Zero: Die Kampfmaschine schießt mit großem Kaliber.

GameStar Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Railroad Tycoon 2
2	NEU	Nice 2
3	[1]	Need for Speed 3
4	NEU	Caesar 3
5	[8]	Anno 1602
6	[7]	Racing Simulation 2
7	NEU	Grim Fandango
8	[6]	Colin McRae Ralley
9	[2]	Bundesliga Manager 98
10	[9]	NHL 99
11	[4]	Commandos
12	NEU	Anstoss Gold
13	[-]	Myst
14	NEU	Rent a Hero
15	[3]	Dune 2000
16	NEU	Rainbow Six
17	NEU	Rage of Mages
18	NEU	Dynasty General
19	[12]	Grand Prix Legends
20	NEU	Sin

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von SATURN

Technik News



Voodoo 3: der offizielle Banshee-Nachfolger.

Bremst die Beschleuniger

Als Sportspiel-Tester muß ich ständig die fortsetzungswütigen Softwarefirmen tadeln: »Soso, Ih-Äh-Sports, nur viereinhalb neue Features bei Völkerball 99...?« Doch das ist nichts gegen den Erfindungswahn, der die Grafikkarten-Szene derzeit heimsucht. Schön, daß 3Dfx für 1999 den Voodoo 3 angekündigt hat. Wer angesichts von TNT, Banshee & Co noch nicht ausreichend verwirrt war, hängt jetzt endgültig in der »Kaufen oder warten?«-Zwickmühle fest. Braucht man wirklich alle 14 Tage einen neuen Chipsatz? Zumal ich nicht den Eindruck habe, daß die aktuelle Beschleuniger-Generation von den Spielen voll ausgereizt wird.



Ganz abgesehen davon, daß es finanziell ruinös ist, sich alle paar Monate eine neue Grafikkarte zu kaufen: Wer hat denn Bock auf dieses ständige Gefummel? Der Austausch von PC-Teilen hat für mich einen ähnlichen Unterhaltungswert wie zahnärztliche Wurzelbehandlungen oder das Schrubben der Badewanne. Lenhardts Tuning-Leidensliste: Aufschrauben, zuschrauben, die Karte wackelt, der Treiber spinnt, hat der Hund ein Schräubchen verschluckt? Wenn ich mir dieses Trara antue, dann soll die implantierte Hardware gefälligst etwas länger up to date sein als die Frühjahrskollektion von C&A.

Also, liebe 3D-Genies, werft nicht wegen jeder mittleren Benchmark-Besserungsmöglichkeit gleich eine neue Chip-Generation auf den Markt. Am Ende kommen wir vor lauter Updates gar nicht mehr dazu, die dazugehörigen Spiele zu kaufen.

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent

Voodoo 3

In letzter Minute erreichten uns neue Infos von 3Dfx: Der neue 3D-Beschleuniger wird nun doch nicht Rampage oder Avenger, sondern schlicht **Voodoo 3** heißen. Trotz des Namens ist er der **Banshee**-Nachfolger, also ein 2D/3D-Kombichip. In der Polygon-Darstellung soll er die Leistung von zwei Voodoo 2-Karten im SLI-Modus nochmals um das Doppelte übertreffen. 3Dfx spricht von einer maximalen 3D-Auflösung von 1920 mal 1440 Pixeln und einer enormen Framerate: Erste **Quake 2**-Benchmark-Tests eines heruntergetakteten Prototypen ohne speziell angepaßte Treiber ergaben angeblich schon recht beeindruckende Resultate (31 Bilder pro Sekunde bei 1600x1200 auf PII/450). Bump-Mapping und trilineares Mip-Mapping werden unterstützt.

Zusätzlich bietet der **Voodoo 3** DVD-Beschleunigung. Damit soll der Chip die CPU um bis zu 40 Prozent entlasten und 30 fps liefern. Auf einigen Gebieten wird Konkurrent Riva TNT allerdings die Nase vorn behalten: Die maximale Texturgröße, schon immer die Schwäche von 3Dfx-Beschleunigern, soll bei 256x256 liegen. Auch 32-Bit-Farben wird der neue Chipsatz nicht darstellen – bei 16 Bit ist Schluß. Der **Voodoo 3** wird kompatibel zu Voodoo 1 und 2 sein und DirectX 6, OpenGL sowie Glide unterstützen.

Info: 3Dfx, www.3dfx.com

AMD: Neue Prozessoren

AMD hat drei neue **K6-2**-Prozessoren vorgestellt. Mit Taktraten von 366, 380 und 400 MHz werden sie die Lücke zwischen den AMD- und Intel-Chips füllen. Im ersten Quartal 1999 soll dann mit dem ersten **K6-3** noch eine 450 MHz-CPU dazukommen.

Info: AMD, ☎ (089) 45 05 30

Lowcost-CPUs

Die Firma Rise produziert Lowend-Prozessoren im untersten Preissegment. Die CPUs liegen in Sachen Tempo klar hinter der Konkurrenz zurück, könnten aber für PC-Käufer mit schmalem Geldbeutel eine preiswerte Alternative darstellen. Der **mP6 266** zum Beispiel soll weniger als 150 Mark kosten.

Info: Rise Computer GmbH, ☎ (06165) 912 288

TNT-Karten von Hercules und Asus



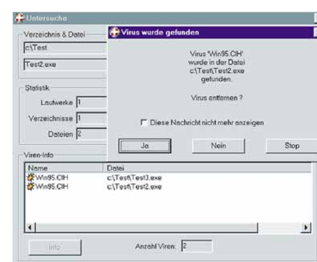
Gute Leistung zum fairen Preis: die Hercules Dynamite TNT.

Auch Hercules und Asus haben neuerdings 2D/3D-Grafikkarten auf der Basis des formidablen Riva TNT-Chipsatzes im Programm. Beide Boards, das **Dynamite TNT** wie das **V3400TNT**, haben alle bekannten Features (16 MByte, 250 MHz-RAMDAC, Direct-3D-Unterstützung), sollen aber preislich etwa 30 bis 40 Mark unter den Konkurrenzkarten von Creative Labs, Elsa oder STB liegen.

Info: Hercules, ☎ (089) 8989 0228
Asus, ☎ (02102) 44 50 11

Hardware-Virus

Als erster Virus kann der aus Taiwan stammende **CIH** sogar die Computer-Hardware beschädigen: Am 26. eines Monats überschreibt er im Flash-BIOS Teile des Startprogramms und die Festplatte (oder deren Bootsektor), was sogar einen Neustart verhindert. Die meisten neuen Virenscanner, darunter der Ikarus



Der CIH gehört momentan zu den gefährlichsten Computer-Viren.

Technik News

Anti-Virus, erkennen mittlerweile alle Mutationen des Schädlings. Die Shareware-Version des Ikarus finden Sie auf unserer Bonus-CD im Verzeichnis DIVERSE\ANTIVIR. Anti-Virus kann die meisten befallenen Dateien reparieren, falls aber doch nicht: unbedingt löschen!

Info: Ikarus, www.ikarus.com

DVD von Panasonic



Panasonic SR-8583: kann erstmals auch DVD-RAMs lesen.

Panasonic bietet als erster Hersteller ein DVD-ROM-Laufwerk an, das auch die wiederbeschreibbaren DVD-RAM-Disks lesen kann. Das SR-8583 liest DVDs mit bis zu 5fachem Tempo aus und erreicht dabei Übertragungsraten von 6,5 MByte/s. Im CD-Modus entspricht es mit 4,8 MByte/s einem durchschnittlichen 32fach-CD-ROM. Panasonic will das Gerät ab sofort zu einem Preis von 285 Mark ausliefern.

Info: Panasonic, www.panasonic.de

Neues Zip-Laufwerk

Anfang nächsten Jahres will Iomega eine weitere Version des beliebten Zip-Laufwerks ausliefern. Es wird Zip-Medien mit einer Kapazität von 250 MByte (statt bisher 100 MByte) verarbeiten können. Zu den alten Disketten soll das Laufwerk kompatibel sein. Der Preis für das Iomega 250 soll etwa 300 bis 400 Mark betragen. Zip-Medien mit 250 MByte sollen für knapp 30 Mark angeboten werden.

Info: Iomega, www.iomega.de



Iomega 250: Das neue Zip-Laufwerk bietet grössere Speicherkapazität, bleibt aber abwärtskompatibel.

TNT onboard bei STB

Der amerikanische Grafikkarten-Hersteller STB betritt Neuland und steigt in die Motherboard-Fertigung ein. Nicht kleckern, sondern klotzen scheint das Motto der Entwickler gewesen zu sein: Das neue T-100 MMR benutzt den Intel 440BX-Chipsatz und hat einen 3D-Beschleuniger vom Typ Riva TNT gleich eingebaut. Alle Intel-Prozessoren inklusive des noch nicht erhältlichen Katmai sollen unterstützt werden; von den AMD-Chips war noch keine Rede.

Info: STB, www.stb.com

Diamond MP3-Spieler



Der Rio PMP 300 spielt heruntergeladene MP3-Files fast mit CD-Qualität.

Diamond hat eine spektakuläre Entwicklung zu vermelden: Der Rio Music Player kann Musikfiles im MP3-Format abspielen. Dazu schließen Sie das winzige Gerät an Ihren PC an und laden die Stücke aus dem Internet herunter. Auch Songs von Audio-CDs können importiert werden. Die Soundqualität soll knapp unter CD-Standard liegen, dafür ist der Rio eine echte Walkman-Alternative – er wiegt nur halb soviel wie ein Handy und leiert nicht, da er keine beweglichen Teile enthält. Der 32 MByte große Speicher reicht für etwa eine Stunde Musik. Zusätzlich können Sie Speicherkarten erwerben, die allerdings mit etwa 200 Mark noch sehr teuer sind. Der Rio soll ab Anfang Dezember für etwa 400 Mark in den Läden stehen.

Info: Diamond, www.diamondmm.de

Highend-Boxen von Logitech

Falls Ihnen von Billig-Boxen die Ohren dröhnen: Die Zubehör-Spezialisten von Logitech bringen gleich drei neue Lautsprecher-Sets auf den Markt. Der Soundman mit 12 Watt Leistung soll unter 100 Mark kosten, während Sie für den Soundman Pro mit 50 Watt schon knapp 170 Mark hinlegen müssen. Höchsten Qualitätsansprüchen soll der Soundman Extreme (350 Mark) genügen, der zusätzlich mit einem Subwoofer ausgerüstet ist. Alle drei Systeme sind mit einer Stromspar-Funktion ausgestattet und schalten sich selbständig ab, falls eine Zeitlang kein Audiosignal gesendet wird.



Teuer und gut: das Edel-Boxen-Set Soundman Extreme.

Info: Logitech, ☎ (069) 92 03 21 65

Rückzieher von Elsa

Der deutsche Grafikkarten-Hersteller Elsa hat die Verhandlungen zur Übernahme des US-Konkurrenten Hercules (wir berichteten in Heft 11/98) abgebrochen. Angeblich waren die wirtschaftlichen Daten der amerikanischen Firma schlechter als erwartet. Elsa hegt aber laut Presseerklärung weiterhin Pläne für eine Expansion in den US-Hardwaremarkt.

Info: Elsa, ☎ (0241) 606 51 12

Matrox G200 für PCI

Von Matrox gibt's die G200-Grafikkarte jetzt auch als preisgünstige PCI-Variante. Im Bündel mit dem schicken Action-Rennen Motorhead und dem Micrografx Picture Publisher 8 soll das 2D/3D-Board knapp 280 Mark kosten. GUN

Info: Matrox, TEL (089) 614 47 40



Die Matrox G200 SD kommt als PCI-Version für knapp 280 Mark.

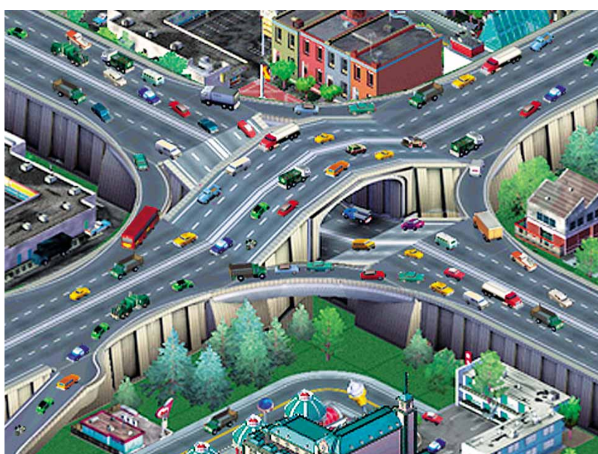
Die Rückkehr der Sims

Sim City 3000

Der Aufbau-Altmeister kehrt zurück; im nächsten Teil der legendären Sim-City-Reihe werden vor allem Grafik und Wuselfaktor aufgebohrt.



Wolkenkratzer in der City, Reihenhäuser in den Vororten: Unsere Stadt gedeiht prächtig.



Das neue Verkehrssystem erlaubt riesige Kreuzungen wie diese.

Die Sim-Reihe von Maxis hat seltsame Blüten hervorgebracht. So durften Sie in **Sim Ant** einen Ameisenstamm leiten und in **Sim Farm** einen Bauernhof managen. Keines der Spiele verkaufte sich freilich so gut wie das Original, die Städtebau-Simulation **Sim City**.

Grafik-Renovierung

Auch bei **Sim City 3000** können Sie wieder auf einer leeren Landkarte oder in einem bereits fertigen Szenario loslegen. Als Bürgermeister erschließen Sie Industriegebiete, planen Wohnbezirke, errichten Polizeigebäude und kümmern sich um Stromversorgung und Verkehrswege. **Sim City 3000** wird vor allem grafisch aufpoliert: Mittlerweile haben die Designer über 500 schicke Gebäude gerendert, davon sind 100 tourismusfördernde Protzbauten wie der Eiffelturm oder Schloß Neuschwanstein, von denen Sie zehn pro Stadt errichten dürfen. Die gestiegene Anzahl der Bauwerke ist vor allem auf die neue mittlere Entwicklungsstufe zurückzuführen: Wochenendhäuser werden nun nicht mehr sofort zu Wolkenkratzern, vielmehr entwickeln sich in begehrten Wohngebieten erst schmucke Mehrfamilienhäuser.

Sim Stau

Auch das Verkehrssystem wird erweitert: Jeder Einwohner hat eine bestimmte Anzahl von »Bewegungspunkten«, mit denen er zur Arbeit oder zum Kino fahren kann. Wenn Ihre Bürger zu lange ins Büro brauchen oder keine Einkaufsmöglichkeit finden, ziehen sie bald in eine andere Gegend. Zum Glück können Sie Ihre Schützlinge überall beobachten. So erkennen Sie sofort, wo sich der Verkehr staut oder eine Bushaltestelle benötigt wird. Als angenehmen Nebeneffekt besitzen die Städte von **Sim City 3000** einen beeindruckenden Wuselfaktor. Bauarbeiter-Sims



Der wilde Tornado wirbelt Autos und Menschen durcheinander.

errichten Gebäude, Sim-Bälger fahren Skateboard, und in Parks halten Sim-Liebespärchen Händchen. Damit Sie solche Details erkennen, besitzt die Karte künftig fünf Zoom-Stufen.

Außerdem wird es Nachbarstädte geben, mit denen Sie bei Stromerzeugung, Wasserversorgung und Müllabfuhr kooperieren können. Umweltverschmutzung soll eine größere Rolle spielen als noch im Vorgänger. Zum Beispiel müssen Sie nun ausreichend Platz für Deponien schaffen und ein Entsorgungsnetz aufbauen. RS

Sim City 3000

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	1. Quartal '99
Termin:	Maxis	Ersteindruck:	Gut

Rüdiger Steidle: »Im Aufbau-Genre hat sich seit Sim City 2000 viel getan. Ich bezweifle, daß die wenigen Neuerungen im Nachfolger ausreichen, um die Konkurrenz zu schlagen. Doch Sim-Fans werden ihren Spaß haben.«

Kane kehrt zurück

Command & Conquer 3

Kürzlich gab Westwood bekannt, daß C&C3 definitiv erst 1999 kommt. Grund genug für uns, den aktuellen Entwicklungsstand des jüngsten Teils der Strategie-Legende zu beleuchten.







Ingenieure im Einsatz: Nach der Reparatur ist die Brücke wieder wie neu, und unsere GDI-Truppen können ihren Angriff auf die Nodbasis starten.

Kaum ein Titel wird von deutschen PC-Spielern so dringend herbeigesehnt wie der sich verspätete dritte Teil der Command&Conquer-Serie. Das Westwood-Team arbeitet mit Hochdruck an der Fertigstellung des Echtzeit-Strategiespiels. Wir haben dem schwerbeschäftigten Chefdesigner Erik Yeo dennoch neue Informationen entlockt.

Tiberium-Pest

20 Jahre nach den Ereignissen im ersten C&C ist die Erde nicht mehr der gemütliche Ort, als den wir sie kennen. Das rätselhafte Mineral Tiberium breitet sich über die Welt aus und zerstört den menschlichen Lebensraum. Pflanzen und Tieren mutieren. Neben den bekannten grünen Kristallen hat sich neuerdings eine noch gefährlichere, blaue Form manifestiert. Die GDI, im ersten Teil stolzer Sieger über die Bruderschaft von Nod, beginnt die Bewohner Europas und Amerikas in die Antarktis zu evakuieren. Da tauchen plötzlich die Nod-Brüder mitsamt dem totgeglaubten Anführer Kane wieder auf.

Solomonische Entscheidungen

Beide Seiten haben fundamental entgegengesetzte Ansichten über die Zukunft der Welt. Die GDI fürchtet das Tiberium und setzt stark auf Fluggeräte und mobile Truppen. Zu ihren Orca-Jägern sollen noch Bomber, Truppentransporter und Carryalls hinzukommen. Letzere werden Sie, anders als in Dune 2000, direkt steuern dürfen. Auch die neue Jumpjet-Infanterie und der schwebende Raketenpanzer müssen den Boden nur selten berühren. Alle Kriegsanstrengungen der GDI koordiniert General Solomon sicher von der Umlaufbahn aus: Die Orbitalstation Philadelphia wird Hauptquartier und Waffenlager sein; Sie sollen während der Missionen mittels Dropship sogar Nachschub von dort anfordern dürfen.

Nod gräbt sich ein

Nod geht einen ganz anderen Weg: Die dunklen Brüder glauben, daß Tiberium ein Segen für die Menschheit ist. Sie nutzen das Mineral nicht nur zur Energiegewinnung; eine ihrer Einheiten ist der Tiberium-Esser, der die grünen Kristalle sammelt, um das Teufelszeug für chemische Sprengköpfe zu nutzen. Die



Drei Tunnelbohrer der Nod setzen Truppen in der GDI-Basis ab.



Beim Angriff auf die Nod-Basis kommen die neuen Jumpjet-Infantristen (Bildmitte) zum Einsatz.

Cyborg-Infanteristen werden angeblich vom Kontakt mit den glühenden Kristallen geheilt. Kanes Truppen führen einen Guerilla-Krieg und nutzen stark ihre Stealth-Technologie. Zudem sollen sie sogar in der Lage sein, ihre gesamte Basis zu tarnen. Chamäleon-Spione, die unsichtbar sind, solange sie stillstehen, führen Anschläge aus. Ein tunnelbohrender Truppentransporter bringt Kämpfer direkt in GDI-Stützpunkte. Eine Luftwaffe soll der Nod nur eingeschränkt zur Verfügung stehen: Der geheimnisvolle Skrin-Jäger scheint die einzige fliegende Einheit zu sein.

Mutanten-Söldner

Eine neue Macht sind die rätselhaften »Vergessenen«. Ungeschützt dem Tiberium ausgesetzt, sind sie mutiert und haben gelernt, sich dem Leben in einer verseuchten Welt anzupassen. Diese Mutanten mißtrauen zunächst beiden Seiten. Als GDI- oder Nod-Spieler sollen Sie die Endzeitkrieger anwerben können, indem Sie Ihnen beispielsweise Medikamente bringen, die Sie in einem zerstörten Gebäude gefunden haben. Drei Truppentypen plant Westwood für die Vergessenen. Der erste ist der Hijacker, der jedes Fahrzeug stehlen kann. Die Scharfschützin soll sich ähnlich wie Tanja in C&C2 spielen, und der Ghost-Talker kann als Experte für schwere Waffen Gebäude sprengen und Panzer vernichten. Die Mutanten werden nicht als eigene Partei spielbar sein.

Ist Kane ein Alien?

Über eine vierte Seite wurde lange spekuliert. Auch jetzt hat sich Westwood noch nicht endgültig geäußert. Wie es scheint, wurde das Tiberium-Mineral von einer außerirdischen Macht geschickt, um unsere Welt zu verändern. Am Ende der Kampagnen werden sich wahrscheinlich die Aliens, die wohl auch für das rätselhafte Überleben von Kane verantwortlich sind, auf Seiten der Bruderschaft von Nod in den Krieg einmischen. GUN

Command & Conquer 3

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Westwood
Termin:	1. Quartal '99	Ersteindruck:	Ausgezeichnet

Gunnar Lott: »Mir gefällt, daß sich die Einheiten und Taktiken von GDI und Nod diesmal noch stärker unterscheiden sollen. Die Mutanten und Aliens versprechen, zusätzlich für Abwechslung und dichte Atmosphäre zu sorgen.«

Drei Fragen an Erik Yeo



Erik Yeo ist Chefdesigner von Command&Conquer 3.

GameStar: Moderne Strategiespiele setzen zunehmend auf 3D-Unterstützung – bestehen auch für C&C3 solche Pläne?

Erik Yeo: Nein. AGP und MMX werden die Performance erhöhen. Es tut nicht not, 300 Mark für eine 3D-Karte rauszuwerfen. Unsere Voxel-Technologie ist mörderisch gut.

GameStar: Sind einige der Neuerungen in C&C 3 auf Vorschlag von Fans enstanden?

Erik Yeo: Indirekt. Einige wollten gerne Infanterie-Einheiten, die steile Klippen und Abhänge erklettern können. Das inspirierte mich, die Jumpjet-Truppen einzuführen, die per Düsenrucksack Hindernisse überspringen können. Außerdem kehrt auf Spielerwunsch der beliebte Mammut-Panzer zurück, den wir anfangs nicht eingeplant hatten.

GameStar: Wir haben erfahren, daß die Technologie des Skrin-Fighters der Nod außerirdischen Ursprungs sein soll – wird Kane etwa von Aliens kontrolliert?

Erik Yeo: Dazu kann ich nichts sagen, ohne die halbe Story zu verraten. Sagen wir so: Außerirdische werden einen Auftritt haben.

Der letzte Kampf des Avatar

Ultima 9
Ascension

Seit unserer letzten Preview hat sich bei Origins epischem Rollenspiel einiges getan – wir verraten Ihnen alle neuen Facts zum neunten Teil.





Die gleiche Szene aus zwei Perspektiven. Oben sehen wir über die Schultern des Avatar hinweg in den Himmel, unten haben wir weit genug herausgezoomt, um den ganzen Steinkreis zu betrachten.



Mittlerweile scheint sich der Personaltrubel um Ultima 9: Ascension gelegt zu haben. Nachdem sich die Rollenspiel-Ikone Richard Garriott mit drei von vier Designern überworfen und diese nebst Produzent Ed Castillo die Firma verlassen hatten (wir berichteten in Heft 8/98 und 9/98), geht die Arbeit offenbar zügig voran. Garriott selbst ist jetzt Director und damit für Spielkonzept sowie -design direkt verantwortlich – wie in den ruhmreichen Anfangstagen seiner Kultserie.

Welt auf dem Schirm

Die Fantasy-Welt Britannia wird vom gütigen Lord British regiert; in Ultima 4 wurden Sie auf sein Geheiß zum Avatar, dem tugendhaftesten aller Menschen und Verteidiger des Guten. Seither traten Sie, in Weiß und Gold gewandet, immer wieder als Retter Britannias an. In Ascension wandern Sie erstmals durch detaillierte 3D-Schauplätze, wobei Sie Ihrem Helden über die Schulter schauen. Ähnlichkeiten mit Action-Adventures wie Tomb Raider 3 beschränken sich auf die Grafik-Engine – das neueste Ultima soll wieder ein komplexes Rollenspiel werden. Die Kameraperspektive wird frei wählbar sein; auch die Ich-Perspektive ist vorgesehen. Theoretisch sollen Sie sogar so weit herauszoomen können, bis Sie den ganzen Planeten auf dem Schirm haben, was allerdings die Leistungsfähigkeit selbst neuester PCs überfordern dürfte. Auch ohne Satelliten-Zoom sind die Hardware-Anforderungen happig: Ein Pentium II/233 mit 32 MByte und guter 3D-Karte oder aber 300 MHz ohne 3D-Karte gelten als Mindestkonfiguration. Dafür soll Ascension neben einer umfangreichen Welt und detaillierten Polygonfiguren auch ein relativ realistisches Physikmodell bieten: Fässer schwimmen im Wasser, während Steine mit einem Platschen versinken.



Mitten im Wald zaubert der Avatar einen Feuerring-Spruch.

Charakterfragen

Die erste Direktive aller Rollenspiele: Erst Charakter erschaffen, dann Welt retten, gilt auch für **Ascension**. Wie zuletzt bei **Ultima 6** bekommen Sie zu Beginn eine Reihe von Fragen zu ethischen Grundsätzen gestellt, wonach das Programm dann Ihre Werte festlegt. Moral wird wie immer eine große Rolle spielen: Das Programm führt Buch über Ihre guten und bösen Taten. Zur Philosophie der **Ultima**-Serie gehört es seit Teil 4, den Spieler immer wieder vor Gewissensentscheidungen zu stellen und Tugendhaftigkeit gebührend zu belohnen. Es soll etwa zwölf Skills und Attribute mit je vier Stufen von »Schwach« bis »Meister« geben. Dazu kommen Waffen- und Magiefertigkeiten.

Hauen und Stechen

Knapp 40 verschiedene Waffen teilen sich in fünf Kategorien, von Einhand-Klingen bis zu Bögen. Jedes Hau- und Stechwerkzeug wird vier Angriffsarten (wie Streich oder Stich) bieten, die einzeln erlernt werden müssen. Unterschiedliche Gegner verlangen unterschiedliche Taktiken: Der Schwertstoß, der gegen Orks noch Wunder wirkte, geht gegen Skelette leicht ins Leere. Bei den Knochenkriegern braucht's einen ordentlichen Hammerschlag. Damit Sie in der Hitze des Gefechts nicht die Orientierung verlieren, sollen Sie den Avatar per Tastendruck auf seinen Feind fixieren können: Auch bei wilden Ausweichmanövern behält er diesen dann fest im Blick. Ein simpler Mausklick auf den Gegner löst den Angriff im zuvor gewählten Modus aus.

Runen und Rituale

Das Magiesystem versucht Komplexität und Zugänglichkeit zu vereinen. Zwar will Origin auf die Zauberzutaten, die man in den Teilen 4 bis 8 für jeden Spruch brauchte, nicht ganz verzichten. Das Kräuter- und Wurzelzeug wird bei **Ascension** aber nur noch einmal zum Übertragen des Zaubers ins Magiebuch benötigt. Zur Zeit sind etwa 50 Sprüche geplant, die alle zu einem von fünf Elementen gehören: Feuer, Wasser, Erde, Luft oder Äther. Für einige werden Rituale nötig sein, andere können Sie einfach aus dem Buch zaubern. Für alle Arten der arkanen Pyrotechnik ist Mana erforderlich.

Keine Party

Sie starten Ihr Abenteuer im friedlichen Städtchen Stonegate, wo Sie sich mit der Welt vertraut machen. Danach geht's durch eine Höhle direkt in die brodelnde Großstadt Britannia. Insgesamt soll es mehr als zehn Städte sowie acht große und fünf kleine Dungeons geben. Zwischen den Schauplätzen reisen Sie per pedes, Schiff oder Teleport-Tor (»Moongate«) – das zunächst geplante Drachenreiten wurde gestrichen. Ihr Avatar ist wie schon in **Ultima 8** allein unterwegs. Zwar schließen sich Ihnen hin und wieder Mitstreiter an; eine ganze Party wird Sie aber nicht begleiten. Laut Garriott soll das die Identifikation mit Ihrem Alter Ego fördern. Aus dem gleichen Grund werden Sie, entgegen ursprünglicher Ankündigungen, keine anderen Helden übernehmen dürfen, auch wenn von den alten Bekannten zumindest Lord British wieder vorkommen soll.



Dieses Ungetüm hat noch keinen Namen; Arbeitstitel ist »Godzilla«.

Das Ende des Avatar

Zahlreiche NPCs bevölkern Britannia; laut Garriott gibt es bis jetzt etwa 175 individuelle Charaktere. Im fertigen Spiel sollen es weit über 200 werden. Mit allen dürfen Sie Unterhaltungen (mit durchgehender Sprachausgabe) führen, wobei Sie per Schlüsselwort-Auswahl das Gesprächsthema festlegen. Zu allen wichtigen Unterhaltungen und sonstigen Ereignissen führt der Avatar selbständig ein Tagebuch. Hauptfeind ist der üble Guardian, mit dem sich **Ultima**-Veteranen schon in den letzten Teilen auseinandersetzen mußten. Acht riesige Säulen hat der Bösewicht an verschieden Orten in die Erde getrieben. Sie wachsen und drohen die Welt zu zerreißen. Es wird das letzte Duell der beiden Erzfeinde werden: In den nachfolgenden Spielen sollen andere Charaktere die ewige Schlacht zwischen Gut und Böse fortführen. GUN



Im Sumpf umspielt grünlicher Bodennebel die Beine unseres Helden.



Das erste Bild aus der Ego-Perspektive: mitsamt Inventar.

Ultima 9: Ascension

Genre: 3D-Rollenspiel Hersteller: 1. Quartal '99
Termin: Origin Ersteindruck: Sehr gut

Gunnar Lott: »Ich habe mich schon immer gefragt, warum so wenig echte Rollenspiele eine vernünftige 3D-Engine benutzen. Ascension scheint durch sein raffiniertes Kampfsystem und die detaillierte Welt den Spagat zwischen Action und Rollenspiel schaffen zu können.«



Vor Ort bei Digital Anvil

Heiße Eisen

Erstmals hat die neue Spieleschmiede von Chris Roberts ihr Line-up gezeigt. Mit Freelancer ist das Weltraumspiel fürs 3. Jahrtausend in der Mache.

Die Weihnachtsdekoration im Stil »grüne Kunststoffsterne« im Stadtzentrum von Austin wirkt nicht wegen des Datums (Anfang November) deplaziert. Aber dieses verflixt milde Klima in der Hauptstadt von Textas! Die dazu besser passenden Frühlingsgefühle brechen im Hauptquartier von Digital Anvil aus. Zwei Jahre nach der Gründung lassen Geschäftsführer Chris Roberts (Wing Commander) und seine Kollegen endlich die Spiele aus dem Sack; unser US-Korrespondent Heinrich Lenhardt war für Sie vor Ort.

E-Mail für Bill

Von außen sieht das Digital-Anvil-Büro so unspektakulär wie ein Rheumadecken-Laden aus; innen dekorieren Requisiten und Photos aus dem gerade abgedrehten Wing Commander-Film die Räumlichkeiten. Auch wenn vor der 2. Jahreshälfte 1999 kein Spiel veröffentlicht werden soll, gibt es keine finanzielle Sorgen: Microsoft hat kräftig in Digital Anvil investiert. Wie angelt sich ein frisch gegründetes Unternehmen die größte Softwarefirma der Welt als Partner? Ganz einfach: Man schreibe eine Mail an Bill Gates – Frechheit siegt. Präsident Marten Davis deutet auf einen gerahmten Ausdruck jener legendären Mail in der Lobby. Der zweite Investor in Digital Anvil ist Prozessorhersteller AMD. Wundern Sie sich also nicht darüber, daß die auf den nächsten Seiten vorgestellten Spiele Starlancer, Loose Cannon und Conquest AMDs 3D-Now-Technologie ausreizen werden. Digital Anvil versteht sich übrigens nicht als reine Computerspielefirma. Chris Roberts kehrte gerade von den Dreharbeiten zu seinem ersten Kinofilm zurück, der auf seinen alten Wing Commander-Spielen basiert (siehe Report in GameStar 5/98). In den USA startet der Streifen im Frühjahr 1999; der genaue Deutschland-Termin steht noch nicht fest. Sollte das Kinodebüt erfolgreich verlaufen, könnten die Kameras heißlaufen: Digital Anvil hat Rechte für zwei Filme und eine auf Wing Commander basierende TV-Serie in der Tasche.

Freelancer – das Jahrtausendspiel

Man merkt, daß ein Spiel langfristig geplant wird, wenn auf dessen Liste der kompatiblen Betriebssysteme neben Windows 95 und Windows 98 auch Windows 2000 aufgeführt ist. Das nächste Programm von Chris Roberts kann solche epischen Dimensionen gut vertragen. »Allerfrühestens Weihnachten 1999, eher irgendwann 2000« sei mit seinem neuen Projekt Freelancer zu rechnen, »Terminpläne bei der Spieleentwicklung sind nie ganz perfekt«.

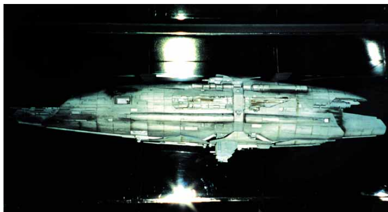
Die Namensähnlichkeit zu Starlancer von Bruder Erin ist natürlich kein Zufall. Freelancer soll dessen Story fortführen und etwa 1000 Jahre weiter in der Zukunft angesiedelt sein. Das Programm ist als eine Art Weltraumerforschungs-Simulation zu verstehen. »Das größte, ambitionierteste Spiel, das ich je gemacht habe«, wie uns Chris versichert. Freelancer will die Abenteuer eines galaktischen Freibeuters simulieren; eine Idee, die wir seit Privateer kennen. Beim Herausforderer sollen aber Stand-



Freelancer steht in der Tradition von Privateer (siehe Bild), soll aber sehr viel größer und prächtiger werden.



Chris Roberts präsentiert schwungvoll erste Skizzen.





Requisiten aus dem gerade abgedrehten Wing Commander-Film schmücken das Foyer.

bilder und Co. entfallen: Der Spieler fliegt einen Planeten an, landet, verläßt sein Raumschiff, geht auf ein Gebäude zu, tritt ein und beginnt innen eine Unterhaltung mit einem dort herumlümmelnden Händler. Wohlgemerkt, alles an einem Stück und mit einem grafischen Detaillevel, »der mehrere Stufen über den heutigen Standards liegt«. Die Wunschträume einer ganzen Elite-Generation sollen also Wirklichkeit werden...

Nachgedacht für die Weltraumschlacht

Freelancer befindet sich derzeit noch im Konzeptionsstadium, Chris Roberts zeigt uns aber die Pinwände, an denen Entwürfe für Charaktere und Raumschiffe hängen. Der altbekannte Dogfight mit anderen Raumschiffen soll sich radikal von gewohnten SF-Schlachten unterscheiden: »Es wird viel wichtiger sein, was Du genau bei einem anderen Schiff triffst. Pro Gegner wird es etwa zehn, 15 verschiedene Bereiche geben, die du gezielt unter Feuer nehmen kannst. Damit das von der Steuerung her machbar ist, kannst du deinem Bordcomputer die Flugkontrolle überlassen. Die Verfolgung des Gegners erfolgt automatisch; du kannst dich ganz darauf konzentrieren, wo du genau hinschießt. Die Intelligenz deines Flugcomputers wächst im Spielverlauf; du kannst beispielsweise Zusatzmodule kaufen, die ihm neue Manöver beibringen.« Im Mittelpunkt steht das Solo-Spiel mit einer dicken Story und vielen, nicht-linearen Missionen. Die Multiplayer-Überlegungen klingen auch nicht schlecht: Wenn es die Technik erlaubt, würde Roberts gerne bis zu hundert Piloten in sein Spiel reinlassen: ein ganzes Universum unter der PC-Haube. HL

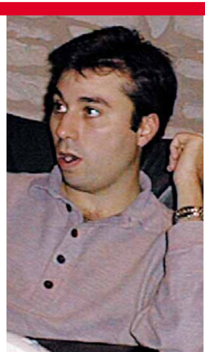


Hier sehen Sie Konzepte für die Innenräume der verschiedenen Raumstationstypen.



Die drei Entrepreneure auf der Bühne. Von links nach rechts: Chris Roberts, Tony Zurovec und Erin Roberts.

»Wir machen Spiele, an die wir glauben«



Gespräch mit Chris Roberts, Spieleguru und Digital-Anvil-Boß.

GameStar: Chris, was fühlt man, wenn man gerade einen Kinofilm beendet hat und dann zu PC-Spielen zurückkehrt?

Chris Roberts: Erleichterung! Der Druck ist beim Film sehr groß: Da stehen 200 Leute am Set herum, und wenn ich als Regisseur mal fünf Minuten nichts mache, halte ich damit alle 200 Leute auf. 25 Millionen Dollar sind außerdem ein mächtiges Budget.

GameStar: Wie geht dein Leben weiter, wenn der Wing Commander-Film ein Reinfall werden sollte?

Chris Roberts: Natürlich wäre es rein aus wirtschaftlichen Gründen gut, damit Erfolg zu haben. Falls der Film floppt, dann wird es eben keinen zweiten Streifen geben. Auf die Spiele hätte das keinen Einfluß, da wir den Film unabhängig davon finanziert haben.

GameStar: Wie lernt man eigentlich, eben mal so Regie zu führen?

Chris Roberts: Ohne meine Erfahrung, die ich bei den Videosequenzen für Wing Commander 3 und 4 sammeln konnte, wäre es wohl eine Katastrophe geworden (lacht). Ich studiere keine neuen Aufgaben, ich lerne, indem ich sie in der Praxis ausprobiere. Das Programmieren habe ich mir früher auch selber beigebracht.

GameStar: Welche Vorteile ergeben sich aus der Kooperation mit Microsoft?

Chris Roberts: Microsoft ist geduldig bei seinen Investitionen, dieses »patient capital« ist der wichtigste Aspekt unserer Zusammenarbeit. Bei Electronic Arts hatte ich mir bei vielen Projekten vergeblich gewünscht, sechs Monate mehr Zeit zu haben. Es ist doch dumm, wenn du dir nach über zwei Jahren Arbeit nicht noch diese sechs Monate nehmen kannst, um die Details bei einem Spiel richtig zu polieren. Wir wollen Spiele machen, weil wir an sie glauben und sie selber spielen wollen. Und nicht, weil irgendeine Marketing-Abteilung etwas für eine tolle Idee hält.

Chris Roberts ist ein Superstar der Spiele-Branche, seine Wing-Commander-Serie ein Riesenerfolg.



Zusammen mit den Geschwaderkollegen fliegen wir eine Mission gegen dicke Trägerschiffe.



Erin Roberts hat im Starlancer-Team einige Veteranen aus Privateer-2-Tagen versammelt.

Bruderkrieg im Sol-System

Starlancer

Das neue Weltraum-Spiel von Erin Roberts befindet sich auf klarem Konfrontationskurs mit Wing Commander.

Weltraummissionen beschränken sich in hundert Jahren nicht länger auf gemütliche Orbitalumkreisungen glücklicher Rentner. Umtriebig werden die Nachbarplaneten besucht und annektiert – und alte Konflikte neu belebt. Bei einem Überraschungsangriff der »Bösen« wird ein Großteil der westlichen alliierten Weltraumflotte aufgerieben. Die wenigen überlebenden Einheiten gruppieren sich am Rande des Sonnensystems neu, von einem klapprigen Frachtschiff aus wird der Widerstand vorbereitet. In der 45. Schwadron treten Sie als Pilot an, um den Kriegstreibern einzuheizen.



Auch die Geschehnisse an Bord des Stützpunkts erleben Sie in realistischer 3D-Kulisse.

Alte Veteranen

Starlancer erinnert, außer bei der Story, extrem an Wing Commander und Privateer. Kein Wunder: Projektüberwacher Erin Roberts war seinerzeit der Produzent von Privateer 2. Das neue Spiel entsteht in Zusammenarbeit mit dem englischen Entwicklerteam Warthog in Manchester. Neben Erin sind zahlreiche weitere SF-Veteranen aus den alten Privateer-Tagen mit von der Partie. In Sachen Atmosphäre will das Spiel konventionelle Sciencefiction-Herrlichkeit mit beklemmender Kriegsfilm-Atmosphäre mischen. Die Rivalität der einzelnen Nationen und sorgfältig ausgearbeitete Charaktere sollen Stimmung ins Vakuum bringen. Witzige Idee: An Bord des Trägerraumschiffs wandeln Sie in 3D durch die einzelnen Stationen. Kameraden wetzen durch das Bild und Mechaniker führen erregte Konversationen, während Sie sich dem Briefing-Raum nähern.

Schiffs-Tuning

Ein Dutzend Raumschiff-Modelle stehen zur Wahl, die sich mit 20 verschiedenen Raketen- und Kanonen-Beladungen ganz nach Geschmack ausstaffieren lassen. Die Missionsstruktur soll über die »Fliegen Sie von A nach B und vernichten Sie alle Feinde«-Masche hinausgehen. Erin verspricht komplexe Einsätze in großen Geschwadern, bei denen viel vom Teamwork mit anderen Piloten abhängt. Je nach Ihrem Abschneiden soll sich die Geschichte in eine völlig andere Richtung entwickeln. Auch für das Flugverhalten der Gegner haben sich die Designer viel vorgenommen, die Feindschiffe sollen intelligent auf Ihre Manöver reagieren. Neben der Solospieler-Kampagne locken Multi-Player-Dogfights. HL



Vor dem Einsatz legen Sie die Bewaffnung und den Typ Ihres Raumjägers fest.

Starlancer

Genre: Weltraumspiel
Hersteller: Digital Anvil
Termin: 4. Quartal '99
Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Eine brandneue, schicke 3D-Engine nebst komplexer Missionsstruktur könnten Starlancer zum Wing-Commander-Killer machen.«

Kopfgeldjäger zu Fuß und auf Rädern

Loose Cannon

Der Macher der Crusader-Reihe wagt sich an eine Mischung aus Action-Adventure und Car Combat mit mehr Tiefgang-PS als Interstate 82.



Freunde und Helfer erschweren das motorisierte Fortkommen mit einer Straßensperre.

Es ist der letzte Interviewtermin am Ende eines langen Tages, doch Tony Zurovec ist fit wie ein Turnschuh. Der enthusiastische Chefdesigner von Loose Cannon parliert mit einer halsbrecherischen Silben-Pro-Minute-Ratio über sein neues Werk.



Shoot & Ride

Die Auto-Action-Söldner-Simulation spielt Anfang des 21. Jahrhunderts, kurz nach dem Benzinkrieg. Die Regierung muß sparen; Recht und Ordnung werden nur noch in Städten halbwegs gewährleistet.
Die überforderte Polizei ist auf die Hilfe von Kopfgeldjägern angewiesen. In über 20 Missionen übernehmen Sie die Rolle des toughen Helden Ashe. Das Spiel bietet sowohl Auto-Action mit todesverachtenden Fahrmanövern als auch 3D-Shooter-Einlagen. Sie können kurzerhand ein anderes Auto kaufen oder »ausborgen«, wenn es die Umstände erfordern. Rund 15 Autos, die sich munter tunen und ausrüsten lassen, soll es geben. Zurovec will dem Spieler weitgehende Freiheiten lassen: »Ich will, daß es endlos viele Möglichkeiten gibt, um eine Mission zu gewinnen.« Bevor Sie ein Gangsternest ausheben, verminen Sie vielleicht vorher die Umgebung, schalten in Scharfschützen-Manier die Wächter aus oder sabotieren die parkenden Autos der Bösewichte. Wer ohne Planung frontal auf die Übermacht prallt, hat in der Regel wenig Chancen. Zwischen den Hauptaufträgen können Sie den Polizeifunk abhören und sich mit Zufallsmissionen das Kleingeld fürs nächste Auto-Upgrade oder eine kugelsichere Weste verdienen. Loose Cannon soll neben einem Dutzend verschiedener Landstraßen-Gebiete neun detaillierte Städte enthalten, die Metropolen wie New York oder San Francisco nachempfunden sind.

Offenes Missionsdesign

Weitgehend unklar ist noch, inwieweit Loose Cannon für den deutschen Markt entschärft werden muß. Tony: »Stimmt, du kannst Leute anfahren und andere böse Dinge machen. Aber du handelst Dir damit Scherereien ein«. Und was hat ihn eigentlich in dieses Spielgenre getrieben? »Ich liebe Autokämpfe. In den 80er Jahren habe ich mir ständig Brettspiele wie Car Wars oder Auto Duel reingezogen.« Am technischen Level soll es Loose Cannon jedenfalls nicht mangeln. Ein kompaktes Team unter Tonys Leitung hat sich viel Zeit für das Projekt genommen. Delegierbare Bereiche wie Cutscenes oder Sound werden zudem außer Haus gemacht: »Um die Musik kümmert sich Jan Hammer, der Komponist von Miami Vice. Wir mußten ihn nicht groß überreden, er ist seit Jahren ein großer Rennspiel-Fan.« HL



Unser Held Ashe kann jederzeit sein Fahrzeug verlassen und durch die Gegend strolchen.



Tony Zurovec schwört auf Missionsdesign, das viel kreativen Freiraum läßt.

Loose Canon

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Digital Anvil
Termin:	4. Quartal '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Nicht-lineares Action-Adventure, brachiale Autoschlachten und eine detaillierte Spielwelt: Wenn das Missionsdesign clever hinhaut, dann hat Loose Cannon mindestens Super Plus im Tank.«

Kommandieren und Erobern in 3D

Conquest

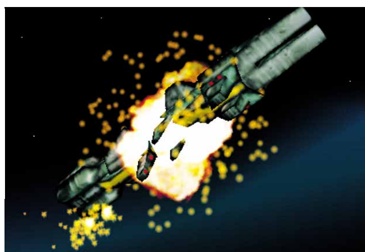


Der schöne Schein ist's nicht allein: Nach Homeworld ist ein weiteres SF-Echtzeit-Strategiespiel mit betörender Grafik in der Mache.

Echtzeit-Strategie von Digital Anvil? Erst als uns der Conquest-Chefdesigner Dan Orzulak an die Maus läßt, schwinden die anfänglichen Befürchtungen, einen schalen C&C-Clone vorgesetzt zu bekommen.

Schiffe verglühen

Augenfälligste Besonderheit ist die beliebig zoombare 3D-Grafik. Schlachten zwischen zwei Flotten geraten zu Spezialeffekte-Aufläufen, wie sie das Strategiegenre noch nicht gesehen hat. Raketen fliegen, Partikel bersten, Schäden sind genau zu erkennen, vernichtete Schiffe verglühen in gewaltigen Explosionen – äußerst befriedigend. Statt in das Fußgänger- und Panzer-Feeling andere Titel dieses Genres zu verfallen, soll sich der Conquest-Spieler wie ein Weltall-Admiral vorkommen. Die Raumschlachten erstrecken sich über mehrere



Vernichtete Einheiten gehen in wahren Effektgewittern unter.

Systeme, die durch Warpstationen miteinander verbunden sind. Damit Sie beim Ausbau Ihres Sternenimperiums nicht die Übersicht verlieren, können Aufgaben wie die Eroberung eines bestimmten Sektors auf Computer-Kommandeure delegiert werden. Es lohnt sich, diese Assistenten aufzupeppen, denn sie sammeln Erfahrungspunkte und werden dadurch zu immer wertvolleren Helfern.

Weltraum-Fehde

Im Jahr 2151 macht die Menschheit Bekanntschaft mit einem insektenartigen Volk. Wie zu erwarten, hält sich die Harmonie zwischen beiden Parteien in Grenzen. Im munter ausbrechenden kosmischen Krieg haben Sie die Wahl zwischen Terranern und den Mantis genannten Aliens. Zwei weitere Völker lassen sich im Spielverlauf als Bündnispartner umgarnen. Nur im Multiplayer-Modus können alle vier Rassen von menschlichen Spielern gesteuert werden. Gierig durchstreifen Sie die Sonnensysteme, um neue, rohstoffreiche Welten zu erschließen. Gebäude und Fabriken lassen sich nur im Orbit von Planeten installieren; dicke Brummer mit viel Platz für Industrieanlagen sind entsprechend begehrt. Dan verspricht etwa 70 Einheitentypen, die sich völlig voneinander unterscheiden und zu strategischer Vielfalt einladen: »Mit einem Repulsor Beam kann man kleinere Feindschiffe einfach wegschubsen. Oder du holst die Burschen mit einem Traktorstrahl in deine Reichweite, falls sie fliehen. Die Mantis werden Kamikaze-Einheiten haben, es gibt auch Cloaking Ships mit Tarn-Torpedos.«



Eine Mantis-Flotte attackiert Industrieanlagen im Orbit des Planeten rechts oben.

Und jetzt die schlechte Nachricht: Vor dem Herbst '99 wird Conquest nicht erscheinen. Dan Orzulak und sein Team wollen sich für Missionen und Playtesting satte acht Monate Zeit lassen, damit der Spielspaß stimmt. HL

Conquest

Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Digital Anvil
Termin: 3. Quartal '99
Ersteindruck: Gut

Heinrich Lenhardt: »Sieht für ein Strategiespiel fast schon verdächtig gut aus. Dan Orzulak ist zum Glück ein Spielbarkeits-Fanatiker – ich bin sehr gespannt!«

Anzeige

Das wahre Civilization 3?

Alpha Centauri

Altmeister Sid Meier meldet sich mit seinem persönlichen Civi-Nachfolger zurück. Wir spielten eine weit fortgeschrittene Version.

Wohl kein anderer Designer hat mehr Kultspiele geschaffen als Sid Meier. Das zweite Produkt seiner neuen Firma Firaxis beginnt, wo sein ruhmreiches Civilization endete – mit der Besiedelung des Systems Alpha Centauri. 20 Jahre war das riesige UN-Kolonieschiff Unity von der Erde unterwegs. Die Besatzung entstammt den sieben wichtigsten Fraktionen des 21. Jahrhunderts, darunter beinharte Kapitalisten und religiöse Eiferer. Doch bei der Ankunft wird Unity-Kapitän Garland ermordet. Die Siedler teilen sich in sieben Parteien auf, jede davon ergattert ein Landungsschiff und errichtet eine eigene Kolonie. Konflikte sind somit vorprogrammiert, und das, obwohl die neue Welt genug Tücken und Gefahren birgt.

Truppen Marke Eigenbau

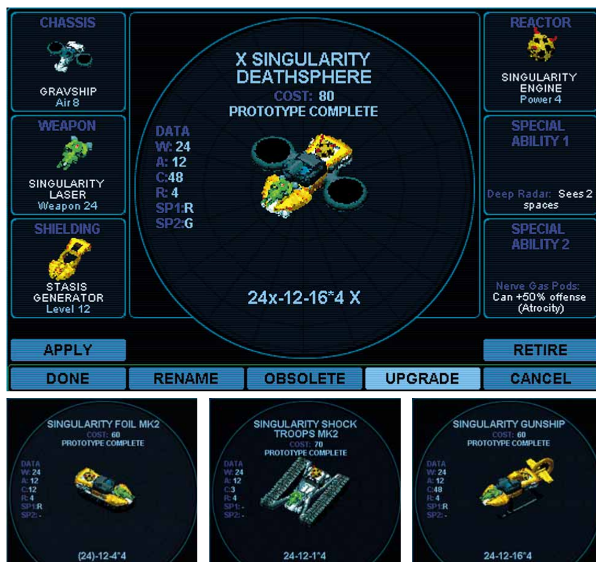
Wie bei Civilization kümmern Sie sich als Kolonieführer um Entdeckung, Städtegründung, Forschung und Eroberung. Alle Kampf- und sonstigen Einheiten bestehen nun aus bis zu sechs Komponenten. In unserer Preview-Version sind das neun Chassistypen, 19 Waffen oder Module, zehn Panzerungen, vier Antriebsarten und zwei (aus 22) Spezialfähigkeiten. Sobald Sie ein besseres Modul erforschen, schlägt Ihnen das Programm neue Kampfeinheiten vor. Sie dürfen aber auch eigene basteln. Es kann vorkommen, daß Ihre Truppen zwar die beste Durchschlagskraft besitzen – doch die einen Gegner sausen ihnen dank Flugfähigkeit einfach davon, während die anderen weitreichende Artillerie einsetzen. Prototypen verursachen beim ersten Bau zusätzliche Kosten. Abgerundet wird der einfache, aber mächtige Designmodus durch Komfortfunktionen wie »Verschrotten« und »Upgrade« (bessert ältere Einheiten eines Typs auf).

Echte Höhenstufen

Alpha Centauri bietet eine zoombare Weltkarte mit Höhenstufen. Weiter oben gelegene Quadranten bringen mehr Solarenergie, sind aber meist recht felsig. Das ist zwar eine gute Voraussetzung für Minen, doch Basen können dort nicht gegründet werden. Die Höhenstufen dienen zudem zur Ermittlung der Niederschlagsmenge im Feld – nur wo's feucht bis naß ist, lohnt sich der Nahrungsanbau. In der Landschaft sind Bonus-Symbole plaziert, die erhöhten Ausstoß des jeweiligen Rohstoffs anzeigen. Wälder haben abermals ihre beliebte »von allem etwas«-Funktion – leider müssen Ihre Terraformer sie erst mühselig anlegen. Prächtig gedeihen hingegen die einheimischen Pflanzen. In überwucherten Gebieten kämpfen Sie schlechter und können nichts anbauen – bevor die Terraformer nicht mit der Axt rangegangen sind. Die modernen Pioniere konstruieren außerdem Straßen, Radarstationen und diverse Spezialbauten. So fördert eine Maulwurfsmine (die Sie nur in Tälern anlegen können) eine gewaltige Menge an Roh-



Die zoombare Weltkarte ist äußerst zweckmäßig: Auf einen Blick erkennen Sie Einheiten, Siedlungen, Bewuchs, Landesgrenzen sowie den Bewegungspfad ihrer Einheit (grüne Linie).



Oben sehen Sie den Design-Workshop zum Konstruieren neuer Kampfeinheiten, darunter drei Alternativen mit jeweils anderem Chassis.

stoffen – schädigt aber auch die Ökologie. Je größer die Umweltschäden, desto öfter kommt es zu Attacken durch die Mindworms. Diese spielmechanischen Nachfahren der Civi-Barbaren haben die unangenehme Eigenschaft, durch Siege immer größer und gefährlicher zu werden.

Grüner Polizeistaat

Die Staatsform Ihrer Kolonie setzt sich aus den vier Bereichen Politik, Wirtschaft, Werte und Zukunftsgesellschaft (mit je vier Varianten) zusammen – ein mögliches Beispiel wäre ein die Forschung betonender Polizeistaat mit Freiem Markt und Gedankenkontrolle. Da sich die Gesellschaftsform jederzeit ändern läßt, können Sie im späteren Spielverlauf sehr gezielte Anpassungen vornehmen, um etwa den finalen Krieg zu führen. Apropos, es gibt wieder zwei grundsätzliche Siegformen: Die Eroberung der ganzen Welt oder die Symbiose mit dem Planeten. Wahlweise dürfen Sie auch mit Verbündeten zusammen gewinnen.

Schon in Civilization 2 waren die Gespräche mit Konkurrenten mehr als nur primitive »Ich greife an«-Wortgefechte. Bei Alpha Centauri ist das diplomatische Instrumentarium noch ausgereifter. Zu Beginn haben Sie keinen Kontakt zu den anderen Parteien, Sie müssen erst einer fremden Einheit begegnen. Doch vielleicht finden Sie ja in einer Nachschubkapsel die Funkfrequenz einer Fraktion, oder erwerben sie von einer dritten. Sobald Sie Kontakt zu allen sechs Mitbewerbern haben, können Sie (frei nach Master of Orion 2) Wahlen zum planetaren Rat abhalten. Vorher gilt es, durch ehrenvolles Verhalten und etwas Bestechung genügend Stimmen für sich zu sichern.

Komplexere Forschung

Wie gehabt, bringt Ihnen ein Durchbruch Ihrer Forscher meist mehrere Dinge: neue Basisausbauten, Fähigkeiten oder Einheitenkomponenten sowie die Grundlage für weitere Forschungen. Bei der Städteverwaltung hat sich Meier ebenfalls an Master of Orion 2 orientiert – wie dort gibt es eine Produktionsschlange, in die Sie bis zu neun Bauvorhaben im voraus eintragen können. Außerdem sorgen vier vorgefertigte »Gouverneure« sowie ein konfigurierbarer Kollege für die automatische Verwaltung einzelner Städte. So befehlen Sie Ihren Frontsiedlungen zum Beispiel Aufklärung oder Eroberung, während neue Städte sich dem eigenen Ausbau widmen, und die in Sicherheit liegenden Ortschaften der Forschung nachgehen.



Ein Fjord trennt Christen und Morgan Industries.







Wie von Civilization 2 gewohnt, verdeutlichen Videos besondere Errungenschaften.

Die beliebten Weltwunder sind ebenso wieder enthalten (in Form von 33 Geheimprojekten) wie die »neutralen Dörfer« – dieses Mal heißen sie Nachschubkapseln. Die Kapseln können Boni enthalten, die Landschaft verändern oder Monolithen erschaffen, die zum Beispiel die »Moral« genannte Erfahrung von Truppen (es gibt sieben Stufen) aufmöbeln. Die Konfigurierbarkeit der Regeln, der Kartenansicht sowie der Menüs läßt kaum Wünsche offen. Im Laufe des Spiels führen rund 20 kleine Kurzgeschichten die Handlung weiter. Dabei erkennen Sie langsam, daß Ihr neues Zuhause mehr ist als nur ein bewachsener Riesen-Felsbrocken im Weltraum. LA



Die anderen Anführer wählen uns einstimmig zur Präsidentin.

Alpha Centauri

Genre: Strategiespiel
Termin: Februar ’99
Hersteller: Firaxis
Ersteindruck: Sehr gut

Jörg Langer: »Nachdem ich den Schock durch die, ähem, zweckmäßige Grafik überwunden hatte, habe ich die typischen Suchtanzeichen bei mir bemerkt – Sid Meier ist einfach der Guru der globalen Strategie.«

Tod aus der Tiefe

Civilization: Call to Power



Mit Schlachten in Orbit und Tiefsee wollen die Entwickler von Call to Power Sid Meiers Strategie-Epos Civilization 2 übertrumpfen.

Activision dreht mit Call to Power voll auf. Der inoffizielle Nachfolger zu Civilization 2, dem genialsten globalen Strategiespiel, erobert Orbit und Meeresboden. Mit Raumstationen und Unterwasserstädten kommt noch mehr Tiefe ins Spiel – im wahrsten Sinne des Wortes.

Armaggedon im All

In Civilization: Call to Power führen Sie ein Volk quer durch die Jahrtausende. Von 4000 vor bis ins vierte Jahrtausend nach Christus hinein gründen Sie Städte, führen Kriege und erforschen Technologien, die Ihnen neue Truppentypen und Gebäude bescheren. Damit Sie anno 2500 nicht mehr mit Keulenträgern oder Katapulten kämpfen, haben die Entwickler das futuristische Arsenal kräftig aufgestockt. Sobald Sie die Technologie »Weltraum-Kolonisierung« entwickelt haben, gründen Ihre Ingenieure Städte im All. Wie auf der Erde produzieren die Niederlassungen neue, tödliche Einheiten. So stoßen Raumjäger auf feindliche Propellermaschinen herab, Orbitalstationen decken Bodentruppen mit Meteoritenschauern ein, und riesige Schlachtraumer sichern mit Photonenkanonen die Stratosphäre. Das Weltwunder »Sternen-Leiter« öffnet eine direkte Verbindung zwischen irdischen und Weltraum-Städten – so läßt sich der Orbit noch schneller besiedeln.



Schienen verbinden Tiefseestädte. Zur besseren Unterscheidung wird Land heller dargestellt.

20.000 Meilen unter dem Meer

Auch unter Wasser geht's heiß her. Früher durften Sie nur an der Oberfläche spielen (U-Boote wurden wie Überwasserschiffe gezogen), bald soll es ganze Großstädte unterm Wasserspiegel geben. Die Tiefsee-Siedlungen kurbeln die Produktion an. Automatisierte Fabriken sorgen für Nahrung in Fischstäbchen-Form, und Roboter zerren Rohstoffe aus dem Meeresgrund. Mit Stealth-Tauchbooten sowie Unterwasser-Truppentransportern überfallen Sie Ihre maritimen Konkurrenten.

Erdoberfläche, Orbit und Tiefsee sollen gleichzeitig auf der gewohnt isometrischen Karte dargestellt werden. Wenn Sie etwa ein Raumschiff ziehen, sind Land- und Seemassen transparent abgebildet. Aufklärung wird noch wichtiger, weil sie alle drei vom Schlachtnebel verdeckten Ebenen einzeln erkunden müssen. Sobald das Raumschiff einen Panzer angreift, wechselt die Ansicht auf die mittlere Ebene. MD



Ein Cyborg-Astronaut stürzt sich auf Bodentruppen.

Civilization: Call to Power

Genre: Strategie | Hersteller: Activision
Termin: 1. Quartal '99 | Ersteindruck: Sehr gut

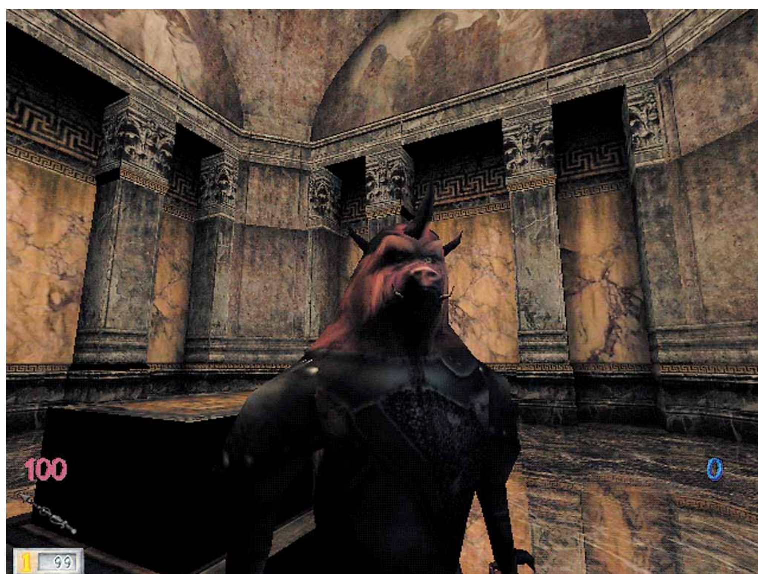
Martin Deppe: »Mehr Städte, mehr Technologie, mehr Truppentypen, mehr Aufklärung: Call to Power könnte noch herausfordernder werden als Civilization 2.«

Unreale Strategien

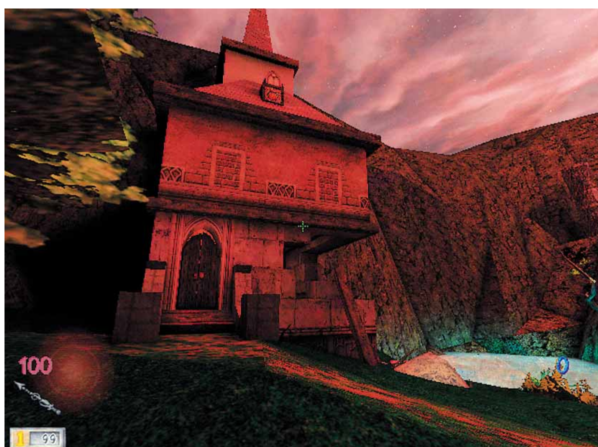
Wheel of Time

Strategie und 3D-Action in einem: Ein Genremix schickt Sie in die stimmungsvolle Fantasy-Welt von »Das Rad der Zeit«.

Der Ruhm der Adventure-schmiede Legend (Shannara) ist seit den seligen 2D-Tagen ziemlich verblaßt. Um den Anschluß nicht zu verlieren, hat man für die Neuentwicklung Wheel of Time von Epic die Unreal-Engine eingekauft. Der Genremix soll Rollenspiel und Strategie mit dem Spielgefühl eines Ego-Shooters verbinden – neben Burgenbau im Editor und Charakterplausch ist hauptsächlich knallharte 3D-Action angesagt. Offenbar ist man bei Epic nicht unzufrieden mit Legends bisheriger Arbeit – immerhin bekamen die Abenteuerexperten zwischenzeitlich den Auftrag, gleich auch noch Unreal 2 zu programmieren.



Der fein-texturierte, finstere Trolloc hat Sie entdeckt.



Selbstverständlich können Sie dieses Gebäude auch betreten.

Versiegelt

Wheel of Time basiert auf Robert Jordans gleichnamiger Fantasy-Romanserie, von der in Deutschland 14 Bände erschienen sind. Die Story des Spiels ist chronologisch vor den Büchern angesiedelt. In der Geschichte verkörpern Sie die junge Anführerin einer Zauberinnen-Sekte. Diese Frauen bewachen die acht Siegel, die den hiesigen Oberfiesling an sein Gefängnis binden. Der getreue Diener Ishamael will diese brechen und seinen Meister befreien. Zwei weitere Charaktere treiben ein eigenes Spiel: Der Führer der Kinder des Lichts steht mit allen auf Kriegsfuß, der mysteriöse Assassine »Hound« scheint nur sich selbst verpflichtet.



Einen großen Teil der Wheel of Time-Welt können Sie bequem per Teleport bereisen.

Burgenbau in 3D

In jeden Solo- oder Multiplayer-Spiel stehen sich alle vier Charaktere gegenüber. Wie die anderen besitzen Sie zu Beginn zwei Siegel, die Sie in Ihrer Burg deponieren können. Diese bauen Sie in einem 3D-Editor und bestücken sie à la Dungeon Keeper mit Fallen und Monstern. Der Editor kann im Spiel jederzeit wieder aufgerufen werden, um die Befestigungen zu tunen. Die Gegner tun mit ihren Zitadellen genau das gleiche. Um den Feinden deren Siegel abzujagen, kämpfen Sie sich in typischer 3D-Manier durch mittelalterliche Bauten und liebliche Landschaften. Insgesamt vier von acht Siegeln müssen Sie erobern, um einen Level zu gewinnen. Maximal eines können Sie gleichzeitig tragen – ohne sorgfältige Burgbefestigung werden Sie also nicht bestehen. Waffen gibt es in Wheel of Time übrigens keine, dafür ermöglichen rund 50 magische Talismane Attacken wie Feuerbälle oder Blitze, Abwehrsprüche und Spezialtricks wie Fliegen oder Siegelsuche. GUN

Wheel of Time

Genre: Action-Strategie Hersteller: Legend
Termin: 2. Quartal '99 Ersteindruck: Gut

Gunnar Lott: » Endlich eine neue Idee – falls die Mischung aus Strategie und Action so funktioniert wie von den Designern geplant, kann Wheel of Time ein echter Hit werden.«

Zaubersprüche statt Laserstrahlen

T.A. Kingdoms

Total Annihilation 2 ist noch weit entfernt, doch die Designer faulenzen nicht: Der Fantasy-Ableger »Kingdoms« rückt immer näher.



Unsere Streitkräfte attackieren mit Artillerieunterstützung ein feindliches Dorf.

Cavedogs Total Annihilation handelte von dem vernichtenden Krieg zweier Roboterarmeen in ferner Zukunft. Das Echtzeit-Strategiespiel avancierte vor allem wegen des realistischen 3D-Terrains und der Truppenvielfalt zum Hit. Allerdings fehlt es an einer überzeugenden Story und erzählenden Zwischensequenzen, wodurch T.A. sehr kühl und abstrakt wirkt. Der Ableger Kingdoms soll das erfolgreiche Prinzip aufpeppen und es in eine stimmungsvolle Fantasy-Umgebung versetzen.



Feuer und Wasser

Die Elemente führen Krieg – und Sie sind mittendrin. Vier Rassen, die sich feurig, erdig, wäßrig oder luftig geben, kämpfen um die Herrschaft in der Fantasy-Welt Darien. In der dynamischen, 74 Missionen umfassenden Kampagne beginnen Sie als Herrscher der Erdleute, spielen aber zwischendurch auch jede andere Seite. Alle Levels sollen durch Render-Szenen verbunden sein, die nicht nur die Handlung weiterspinnen, sondern auch erzählen, was sonst noch so in der Märchenwelt passiert.



Die Wasser-Anhänger bauen ihre Häfen am liebsten direkt im Meer.

Katapult-Schieber

Zahlreiche neckische Details sollen Darien lebendig werden lassen: Katapulte etwa werden von einem Soldaten bedient. Dieser lädt und feuert, dann beschattet er die Augen mit der Hand, um die Flugbahn des Geschosses zu verfolgen. Bei Schiffen sollen sich die Segel blähen; Drachen schlagen majestätisch mit den Flügeln, um dann ein Stück zu schweben. Die Ausrichtung von Kanonen und Wasserfahrzeugen wirkt sich taktisch aus: Wenn eine Kriegsmaschine von hinten attackiert wird, muß sie sich erst mühsam drehen, um sich wehren zu können. Schiffe sollen nur über die Breitseiten feuern können.

Schießpulver gegen Magie

Jede der vier Mächte soll etwa 40 Einheitentypen haben, wobei der Hersteller in regel-


Erdkrieger attackieren eine Burg der Wasserleute, während die Schiffe machtlos zuschauen.

mäßigen Abständen auf seiner Webseite neue Truppen zum Download bereitstellen will. Damit erreicht **Kingdoms** nicht ganz den Einheiten-Overkill von **T.A.**, wo sich (durch zwei Addons und wöchentliche Updates auf der Cavedog-Seite) mittlerweile über 300 Truppentypen tummeln. Neben den Fantasy-typischen Keulenschwingern, Bogenschützen, Drachen und Katapulten sind auch Exoten wie ein Geist geplant, der gegen die schwachen Schwerter gewöhnlicher Soldaten immun ist. Jede Seite hat eine Hauptfigur, die nicht sterben darf, sowie ein vorgegebenes Kontingent an Helden und Sonderfiguren. Diese dürfen Sie von Schlacht zu Schlacht mitnehmen. Alle vier Mächte sollen über Land-, See- und Luftstreitkräfte verfügen, wobei sich die Elemente natürlich spezialisiert haben. Die Erdlinge benutzen Schießpulver und bauen mächtige Burgen; die Feueranhänger setzen auf Magie, Dämonen sowie untote Bösewichte. Die Wasser-Seite befehligt starke Flotten, und die Herren der Luft setzen bevorzugt mystische Monster wie den Pegasus ein. Da die Luftikusse keine Gebäude bauen dürfen, können sie sich stattdessen klonen. Wundern Sie sich also nicht, wenn der letzte Greif in eine dunkle Ecke schleicht – und wenig später ganze Horden Ihre Stellung überrennen.



Vernebelte Welt

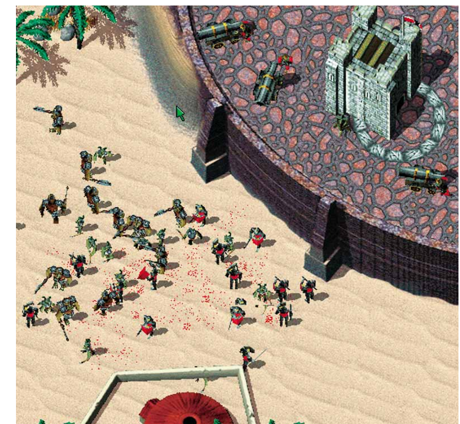
Im Gegensatz zu anderen Spielen sieht der Schlachtennebel bei **Kingdoms** wirklich wie Nebel aus. Falls Sie eine 3D-Karte Ihr eigen nennen, wogt und wabert er sogar. Wie schon bei **T.A.** ist das Terrain dreidimensional, was sich sehr deutlich im Spiel niederschlagen soll. Die Sichtweite einzelner Einheiten variiert abhängig vom Standort enorm; oft können Truppen im Tal ihre Feinde auf dem Berg nicht mal sehen, von denen sie beschossen werden. Die übliche Mini-Karte dürfen Sie übrigens bis auf Gesamtbildschirm-Größe zoomen, wobei Ihnen weiterhin alle Steuerungsoptionen zur Verfügung stehen. Theoretisch könnten Sie also das ganze Spiel nur auf dem Übersichtsplan spielen.

Mauern gegen Blitzangriffe

Fans des Vorgängers wird freuen, daß die Steuerung im wesentlichen gleichbleibt. Alle Bauoptionen sollen künftig direkt vom Hauptbildschirm aus erreichbar sein. Neu hinzukommen wird die »Area-Attack«: Damit befehlen Sie Ihren Kämpfern, alle Feinde in einem markierten Gebiet anzugreifen. Schon von Beginn an sollen alle Seiten einfache Befestigungen bauen dürfen, die von den Anfangstruppen (wie Schwertkämpfern) nicht zerstört werden können. Damit hoffen die Designer, den berüchtigten Rush im Mehrspieler-Modus zu verhindern. Sobald Sie jedoch Magier oder Kanonen aufbieten können, bieten die Wälle keinen Schutz mehr – es soll nicht möglich sein, sich auf Dauer sicher einzumauern.

Mana macht's möglich

Kingdoms weicht in einem entscheidenden Punkt von anderen Echtzeitstrategie-Spielen ab: Es wird keine abbaubaren Ressourcen geben. Statt dessen sollen mythische Orte über die Karte verteilt sein, die Zauberenergie ausstrahlen. In der Nähe solcher Stätten funktionieren Ihre Gebäude besser; die Magiergilde könnte dann beispielsweise schneller Zauberer ausbilden. Der Anführer jeder Seite generiert selbst Energie – Sie werden also auch handlungsfähig bleiben, wenn Sie von allen Mana-Quellen abgeschnitten sind. Neben dem Monarchen soll es weitere Einheiten mit Ausstrahlung geben: Priester verbreiten beispielsweise eine heilende Aura im näheren Umkreis, während untote Fieslinge wie der Lich alle benachbarten Feinde schwächen. GUN


Erdtruppen (in Rot) gegen Wasserkrieger. Die roten Kanonen auf dem Wall schießen nicht – durch Friendly Fire könnten auch die eigenen Männer sterben.

T.A. Kingdoms

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Cavedog
Termin:	März '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Gunnar Lott: »So wunderschöne Einheiten-Animationen habe ich bisher noch selten gesehen. Dazu ein überzeugendes Szenario und die bewährte T.A.-Steuerung – Kingdoms ist mein Strategie-Geheimtip fürs Frühjahr '99.«

Dunkle Geschäfte

Shadow Company

Führen Sie eine Söldnertruppe auf der Suche nach Vergeltung durch realistische 3D-Schlachtfelder und dramatische Echtzeit-Gefechte.

Das Geschäft mit käuflichen Kriegern hat im Jahre 2014 Hochkonjunktur. Als Söldnerkommandeur reisen Sie zu den Krisenherden der Welt, wo Sie für Geld Revolutionen aufhalten, Terroristen bekämpfen oder Diktatoren bewachen. Bis zu jenem Tag, an dem Ihre Muttergesellschaft Sie nach einem verlustreichen Gefecht plötzlich im Stich läßt und die Verträge kündigt. Also gründen Sie schnurstracks Ihre eigene Firma, die **Shadow Company**. Ihr Ziel: genug Geld verdienen, um sich an den Verrätern zu rächen.



Vom Hügel aus attackiert unsere Scharfschützin die Wachmannschaft am Flughafen. Die etwas »zerschossene« Menüleiste und der graue Himmel werden bis zur finalen Version noch überarbeitet.

Jagged Commandos

Die Simulationsspezialisten von Interactive Magic versuchen seit geraumer Zeit, Ihre Produktpalette in Richtung der lukrativeren Genres Action und Strategie auszudehnen. Dazu verpflichteten sie unter anderem auch ein Entwicklerteam namens Sinister Games. Weil dessen Mitglieder alle begeisterte Spieler von **Jagged Alliance** und **Commandos** sind, werkeln sie mit **Shadow Company** derzeit an einem Mix der beiden Vorbilder. Das 3D-Echtzeitstrategiespiel fanden wir bereits auf der Spielemesse ECTS eindrucksvoll. Jetzt haben wir uns die neuste spielbare Version angeschaut.



Gegen unsere vier Elitekämpfer hat der Wachtposten keine Chance.

Auf dem Schleichpfad

Sie kämpfen sich durch neun Kampagnen, die sich jeweils in bis zu zehn Einsätze gliedern. Ob Sie gleich den Großangriff auf eine Feindkaserne wagen oder erst eine Funkstation ausschalten, mit der die Verteidiger sonst Verstärkung anfordern könnten, bleibt Ihnen überlassen. Auch die Missionen selbst lassen sich auf viele Arten lösen. So können Sie wählen, ob Sie lieber mit zwei flinken Scharfschützen auf die Pirsch gehen, oder aber einen schwerbewaffneten Kommandotrupp entsenden. In den wenigsten Aufträge müssen Sie sämtliche Gegner beseitigen. Meist ist es viel günstiger, die Wachtposten zu umgehen und nur an den Zielpunkten zuzuschlagen. Denn auch Ihre Elitekrieger können es nicht mit einer ganzen Armee aufnehmen.

Söldner mit Geschichte

Zu Beginn stellen Sie Ihr Team aus 16 Söldnern zusammen; maximal acht da-



In diesem hübschen Dörfchen hat sich eine feindliche Patrouille versteckt.



Ihr Kämpfer klaut einen Pickup-Truck.

von dürfen Sie in eine Mission schicken. Ähnlich wie bei einem Rollenspiel besitzen die Mietsoldaten rund 20 Charaktereigenschaften. Neben der Treffsicherheit mit verschiedenen Waffen (Pistolen, MGs, Granaten) finden sich auch Helikoptersteuerung oder Tarnung und sogar Humor (zur Stärkung der Truppenmoral) auf der Liste. Mit geeigneten Charakteren dürfen Sie auch mal einen Panzer kapern und mit dem Kettenfahrzeug durchs Gelände rumpeln. Im Verlauf der Kampagne lernen Ihre Streiter dazu. Wie bei Jagged Alliance soll jeder Kämpfer eine Hintergrundgeschichte und seine eigene Stimme besitzen.

Realistischer Häuserkampf

Die Einsätze spielen sich in einer frei zoom- und drehbaren 3D-Umgebung ab, die vor allem durch ihren Detailreichtum beeindruckt. Gebäude, Fahrzeuge und Natur machen einen realistischen Eindruck, die Söldner verfügen über zahlreiche Animationsstufen. Auf Tastendruck gehen Ihre Männer hinter Mauern in Deckung, robben einen Hügel hoch oder spurten zum nächsten Baum. Auch jede Waffe, vom Wurfmesser bis zur Harpune, besitzt ein eigenes 3D-Modell. So erkennen Sie mit etwas Übung, wer das Sturmgewehr trägt, und wer die Panzerfaust. Sogar beim Waffenwechsel oder Austauschen eines Magazins können Sie die Soldaten beobachten. Gebäude dürfen Sie bislang allerdings noch nicht betreten. Bei Sinister Games wird derzeit heiß diskutiert, ob dieses Feature in der Endversion enthalten sein soll. Vor allem bei mehrstöckigen Häusern ergäben sich Probleme mit der Darstellung, denn Transparenzeffekte sind äußerst aufwendig. Die Grafikpracht hat schon jetzt ihren Preis: Eine 3D-Karte ist zwingend notwendig.

Rumpelnde Stahlsärge

Die Ketten der Panzerfahrzeuge passen sich sichtbar dem Gelände an, rumpeln über Steine und hinterlassen Spuren im Untergrund. Auf steilen Abhängen kommt ein Tank auch mal ins Rutschen. Beim Feuern zuckt das Geschütz zurück, und



Mit dem gekaperten Panzer ist die Kaserne kein Problem.

der Panzer wird vom Rückstoß durchgeschüttelt. Die Höhenstufen beeinflussen die Sicht- und Feuerreichweite Ihrer Söldner: Ein gut positionierter Scharfschütze auf einem Hügel ist nahezu unangreifbar. Sogar Tageszeit und Wetter ändern sich während der Missionen.

Obwohl die Gegner-KI erst zum Teil eingebaut ist, macht das Verhalten der Computer-Soldaten bereits jetzt einen guten Eindruck.

Pfadfinder-KI

Ähnlich wie in Commandos scheinen die Feinde Schüsse zu hören und verfolgen sogar Fußspuren. Während unserer Probespiele kam es mehr als einmal vor, daß zuvor umgangene Wachtposten unseren Söldnern plötzlich in den Rücken fielen. RS

Shadow Company

Genre: Echtzeit-Strategie | Hersteller: I-Magic
Termin: März '99 | Ersteindruck: Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Vor allem die Gefechte mit den Scharfschützen haben mir viel Spaß gemacht. Das Anschleichen, Anvisieren und Ausschalten der Gegner ist unheimlich spannend. Bei der Atmosphäre hat Jagged Alliance 2 allerdings noch die Nase vorn.«

Magier, Monster, Sensationen

Heroes of Might & Magic 3



Auf CD: Video-Special

Erforschen, Bauen, Erobern: Teil 3 der Heroes-Reihe soll alles bieten, was das Herz eines Fantasy-Generals begehrt.



Die Schatztruhen im Innern des Tals sind gut bewacht. Die bunten Platzhaltersymbole werden später durch Rendergrafiken ersetzt.

Die Strategiereihe Heroes of Might&Magic gehört zu den Spiele-Ablegern, die besser sind als die Hauptserie; in diesem Fall die Rollenspiele der Might&Magic-Reihe. Die Hintergrundgeschichte des dritten Teils der Strategiesaga knüpft am Rollenspiel-Bruder Might&Magic 6 an: Von einem Feldzug zurückgekehrt, muß Königin Catherine feststellen, daß böse Mächte ihre Heimat Enrathia verwüstet und ihren Vater ermordet haben. Aus dieser Story schmiedet New World Computing derzeit drei Kampagnen, in denen Sie einmal die Führung der Untoten-Armeen übernehmen, einmal Königin Catherine begleiten oder für beide Seiten fechten. Damit Ihnen nach der Eroberung von Enrathia nicht langweilig wird, wollen die Entwickler einen komplexen Level-Editor beilegen.

Mehr, mehr, mehr

Hauptdesigner Jon van Caneghem setzt auf Evolution statt Revolution; dementsprechend beschränken sich die Verbesserungen auf Feintuning. So soll Heroes of Might & Magic 3 unter anderem ein größeres Spielareal bieten sowie mehr Truppentypen, Artefakte und Ortschaften als der Vorgänger. Die Grafik wurde aufpoliert und das Magiesystem ausgebaut. Am Spielprinzip wird sich nichts ändern: Rundenweise bauen Sie Städte aus und heuern Helden und Truppen an. Mit denen erforschen Sie dann das Fantasy-Reich, sammeln Schätze ein, lösen kleine Rätsel, bekämpfen Monsterhorden und prügeln sich in taktischen Schlachten mit feindlichen Armeen. Spielziel ist in den meisten Levels die Eroberung sämtlicher Feindmetropolen. Der besondere Reiz liegt darin, daß die Rohstoffe, Kreaturen und Ereignisse jedesmal neu auf der Karte verteilt werden. So macht es immer wieder Spaß, auch einen bekannten Level zu erforschen. Außerdem gleichen sich die Gegner mit der Zeit Ihrer Stärke an. Selbst ein Superheld findet Herausforderungen.



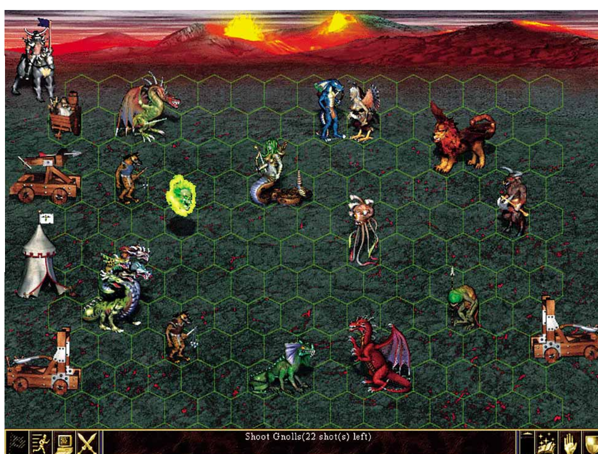
Puzzles bringen oft wertvolle Schätze.

Macht und Magie

Jeder Heldentyp hat seine Stärken und Schwächen. Kleriker verstehen sich sehr gut auf Magie, dafür verstärken Ritter die Offensivkraft der untergebenen Einheiten. Nach siegreichen Gefechten gewinnen Ihre Generäle Erfahrungspunkte, mit denen sie Spezialfertig-



Diese Stadt ist beinahe komplett ausgebaut. Durch das Himmelstor können Sie Erzengel rekrutieren.



Zwei Armeen prallen in einer rundenbasierten Hexfeld-Schlacht aufeinander.

keiten ausbauen oder neue erlernen. Dabei bestimmt der Heldentyp den Ausbildungsweg. So können Häretiker untote Armeen beschwören, Ranger per Pathfinding-Skill weiter ziehen. Außerdem werten die Waldläufer alle Fernkampfeinheiten auf, die sich in ihrer Truppe befinden. Zauberer dürfen sich künftig auf eine von vier Magieklassen mit jeweils 16 Formeln spezialisieren: Erde, Luft, Feuer und Wasser stehen zur Auswahl. Per Wind-Spruch verlangsamt Ihr Hexenmeister beispielsweise gegnerische Kreaturen, ein Erd-Magier ruft Golems zu Hilfe. Alleskönner wird es in **Heroes of Might&Magic 3** nicht mehr geben, die richtige Kombination aus Magiern und Kriegern ist der Schlüssel zum Erfolg. Glücklicherweise sollen Sie Ihre Favoriten oft ins nächste Szenario übernehmen können.

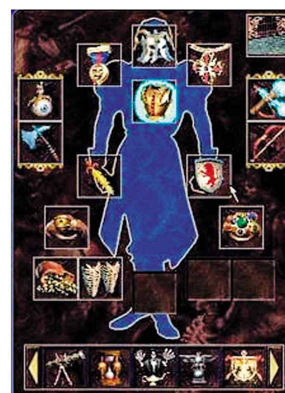
Die Schlachten tragen Sie nach wie vor rundenweise auf von der Seite gezeigten Hexfeldkarten aus. Obwohl deren Größe im Vergleich zum Vorgänger verdoppelt wurde, ist sie für komplexe strategische Manöver immer noch etwas zu klein geraten. Die Verteidigungs-Option ist neu: Dabei sparen die Krieger ihre Aktionspunkte für gegnerische Angriffe auf.

Himmlische Hilfe

In jedem der acht Stadttypen können Sie sieben Truppenklassen ausbilden, jeweils in einer Standard- und einer verbesserten Version. In den Dungeon-Siedlungen rekrutieren Sie unter anderem Drachen, die Strongholds bieten Bogenschützen, Ritter und sogar Erzengel an. Insgesamt warten 118 Monster und Krieger auf ihren Einsatz, plus einige Elementarwesen, die Ihre Magier beschwören können. Für jede Einheitenart müssen Sie zunächst die entsprechende Kaserne errichten. Andere Bauwerke verbessern die Verteidigungsanlagen oder erhöhen das Steuereinkommen. Auch die Heldenklassen sollen vom Stadttyp abhängig sein. So heuern in der Trutzburg Barbaren an, während Druiden in den Sümpfen zu finden sind.

Rohstoff-Rangeleien

Um Ihre Städte auszubauen und neue Armeen zu rekrutieren, benötigen Sie sieben Rohstoffe: Holz, Eisenerz, Quecksilber, Schwefel, Edelsteine, Kristalle und Gold. Kleine Mengen davon finden Sie verstreut auf der Karte; zuverlässigere Quellen sind die Minen. Außerdem gibt es 128 Artefakte wie magische Ringe oder Rüstungen zu entdecken, die die Werte Ihrer Helden verbessern und sich kombinieren lassen; das Materia-System von **Final Fantasy 7** läßt grüßen. Oft treffen Sie auch auf Tempel und Camps, wo Sie Ihren Anführer trainieren dürfen, oder finden Schätze. Diese werden meistens durch Horden von Bösewichten bewacht, durch die Sie sich erst hindurchkämpfen müssen. Neu ist das Schattenreich, das unter der eigentlichen Spielkarte existiert. RS



In diesem Bildschirm rüsten Sie Ihren Helden mit Artefakten aus.

Heroes of Might & Magic 3

Genre: Strategiespiel
Hersteller: New World Comp.
Termin: Dezember '98
Ersteindruck: Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Obwohl sich die Neuerungen in Grenzen halten, konnte mich die Preview-Version stundenlang fesseln. Am fast schon genialen Erkunden-und-Kämpfen-Prinzip wurde zum Glück gar nicht erst herumgedoktort.«

Abenteuer auf der Schatzinsel

Galleon

Zwei ehemalige Tomb-Raider-Macher entführen Sie auf ein 3D-Abenteuer in die Welt der Piraten und Seeungeheuer.



Dieses garstige Ungetüm belästigt keine Jungfrauen mehr.

Die Tomb Raider-Entwickler Toby Gard (ehemals Lead-Designer) und Paul Douglas hatten einfach keine Lust mehr, noch ein weiteres Action-Adventure um Lara Croft zu produzieren. Deshalb haben sie kurzerhand ihre eigene Firma namens Confounding Factor gegründet. Für Interplay entwickeln sie ein 3D-Action-Adventure mit dem Arbeitstitel Galleon.



Eine spezielle Animationstechnik verleiht den Charakteren von Galleon beinahe menschliche Mimik.

Galleonen und Geister

In einer Fantasy-Südseewelt übernehmen Sie die Rolle des berühmten Seeräubers Rhama Sabrier. Ein Zauberer ruft Sie mit einer magischen Formel zu Hilfe, weil er ein Geisterschiff entdeckt hat. Urplötzlich finden Sie sich in der Hafenstadt Akbah wieder. Von dort aus reisen Sie auf der Suche nach dem Geheimnis der Galleone von Insel zu Insel. Größtenteils aus der Tomb Raider-Perspektive erforschen Sie mit Rhama eine wunderschöne Polygon-Landschaft, duellieren sich mit schaurigen Skelettkriegern und entschlüsseln Rätsel. Manchmal treffen Sie auf NPCs, die Ihnen Lösungshinweise liefern oder Ihnen im Kampf zur Seite stehen. Zwischen den Inseln, quasi den Levels von Galleon, segeln Sie mit Ihrem Piratenschiff umher. Dabei sollen Sie sich auch Kanonengefechte mit rivalisierenden Freibeutern und riesigen Seeungeheuern liefern. Wie Confounding Factor die Actionsequenzen gestalten will, steht bislang allerdings noch nicht fest.

Story im Spiel

Ähnlich wie im Pionier der Action-Adventures Alone in the Dark wechselt die Perspektive in manchen Szenen. Gerenderte Zwischensequenzen soll es nicht geben, die Story wird direkt im Spiel erzählt. Dialoge oder besonders dramatische Aktionen wie das Auftauchen eines Monsters werden durch rasante Kamerafahrten in Szene gesetzt. Die Designer wollen nicht nur die Bewegungen der Charaktere perfekt animieren, sondern auch ihre Mimik. So kommen Sie nach einer Reise an einem Gasthaus an, wo Sie die hübsche Wirtin mit Lachen, Winken und einem wahren Wortschwall begrüßt. Das Gesicht der Dame scheint dabei jede einzelne Wortsilbe zu formen. Nachdem sich Rhama mit einem Krug Bier erfrischt hat, torkelt er leicht durch die Gegend und versucht sich kurz darauf als Rodeo-Reiter: Der Kapitän klettert auf den Rücken eines Monsters, das die holde Maid entführen will. Es folgt ein wilder Galopp, bei dem das Untier schließlich K.O. geht. Diese Szene spielt sich in wenigen Sekunden ab und wirkt absolut filmreif. Besonders Rhamas Reit-Einlage ist beeindruckend. RS

Galleon

Genre: Action-Adventure Hersteller: Interplay
Termin: Dezember '99 Ersteindruck: Gut

Rüdiger Steidle: »Galleon ist kein Lara-Klon, sondern erfrischt durch das neue Szenario und die filmreife Erzählweise. Die Grafik haut mich schon jetzt vom Hocker, die Rätselqualität läßt sich noch nicht abschätzen.«

Auf der Jagd nach dem Nichts

The Real Neverending Story

Sie wollten schon immer mal auf einem Drachen reiten? Mit der kindlichen Kaiserin dinieren? Demnächst bekommen Sie Gelegenheit dazu.



Im Schloß der Fürstin der Finsternis werden Sie von bizarren Wächtern gejagt.



Mutig ärgert hier Fan einen Borkentroll.

Das kommt davon, wenn man den ganzen Tag Computerspiele zockt, anstatt zu lesen: Weil die Menschheit nicht mehr an das Märchenland Fantasia glaubt, wird das Paralleluniversum vom Nichts bedroht. Nur ein jugendlicher Bücherwurm kann die Legendenwelt retten. Das kommt Ihnen bekannt vor? Die Unendliche Geschichte von Michael Ende machte vor fast 20 Jahren Furore. Eine Münchener Entwicklertruppe namens Discreet Monsters hat sich nun der Geschichte angenommen und will daraus ein 3D-Adventure stricken: The Real Neverending Story.

Kombinieren und kämpfen

Als Atreyu, einer der Helden des Schmökers, sollen Sie Fantasia vor dem Nichts retten. Dazu erforschen Sie die 3D-Welt und lösen typische Adventure-Aufgaben, etwa Objekt-Rätsel oder Schalter-Puzzles. Daneben finden sich auch Rollenspiel-Elemente, beispielsweise liefern Sie sich Säbelduelle mit Monstern. So lassen sich in einer Szene zwei Wachen entweder mit Waffengewalt bezwingen oder aber mit Hilfe eines NPCs von ihrem Posten weglocken. Obwohl Sie sich frei in der Welt bewegen können, sollen Sie doch einem festgelegten Plot folgen. Wenn Sie zu lange an einem Rätsel festhängen, taucht manchmal der tollpatschige NPC Fan auf, der bei der Lösung von Puzzles hilft.

Für die Dialoge haben sich die Programmierer etwas Neues einfallen lassen. Am Bildschirmrand erscheinen permanent die Gedanken der Spielfigur. Wenn Sie auf einen »Geistesblitz« klicken, bildet Ihr Charakter daraus einen Satz. So wird aus »Ablenken« der Ausruf »Achtung, hinter dir!«

3D-Märchenland

Real Neverending Story spielt in einer Polygon-Welt. Die meiste Zeit sehen Sie Fantasia durch die Augen von Atreyu. Bei einigen Szenen, beispielsweise einer Kletter-Sequenz à la Tomb Raider, schaltet das Programm automatisch auf eine externe Perspektive. Die Sichtweite wird nicht durch Nebel eingeschränkt, und Sie können fast ohne Übergang zwischen der Außenwelt und Gebäuden wechseln. RS

The Real Neverending Story

Genre: Adventure — Hersteller: Discreet Monsters
Termin: 1. Quartal '99 — Ersteindruck: Passabel

Rüdiger Steidle: »Atmosphärisch kann mich das Spiel schon jetzt überzeugen. Ich hoffe, daß auch die Rätsel und die Verteilung von Story und Freiheit stimmen.«

Kommende Spiele-Hits im Überblick

Termin-Update

Zu jedem Spiel, das schon in mindestens einer GameStar-Preview vorgestellt wurde, erfahren Sie bis zum Test monatlich den aktualisierten Erscheinungstermin. Alle Änderungen sind rot markiert.

	Titel	Genre	Hersteller	Preview(s) in GameStar	Ersteindruck	Aktueller Termin
	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft	4/98, 8/98, 11/98	Ausgezeichnet	1. Quartal '99
UPDATE	Alien Intelligence	Echtzeit-Strategie	Interplay	3/98	Gut	2. Quartal '99
UPDATE	Alpha Centauri	Strategie	Firaxis	5/98, 9/98, 1/99	Gut	1. Quartal '99
	Apache Havoc	Flugsimulation	Empire	12/98	Sehr gut	Februar '99
	Baldur´s Gate	Rollenspiel	Interplay	3/98, 11/98, 12/98	Sehr gut	Januar '99
	Black & White	Strategie	Lionhead	10/98	Sehr gut	3. Quartal '99
	Civilization: Call to Power	Strategie	Activision	9/98, 1/99	Sehr gut	1. Quartal '99
UPDATE	Command & Conquer 3	Echtzeit-Strategie	Westwood	6/98, 8/98, 9/98, 10/98	Ausgezeichnet	1. Quartal '99
	Daikatana	3D-Action	Ion Storm	10/97, 1/98, 7/98	Sehr gut	Februar '99
	Dark Project	3D-Rollenspiel	Looking Glass	3/98	Passabel	Dezember '98
	Descent 3	3D-Action	Parallax	9/98	Sehr gut	1. Quartal '99
	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	11/97, 4/98, 7/98, 12/98	Ausgezeichnet	2. Quartal '99
	Drakan	[rot]Action-Adventure	Psygnosis	10/98, 12/98	Sehr gut	Februar '99
	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	Bullfrog	8/98	Sehr gut	1. Quartal '99
UPDATE	Earthsiege 3: Starsiege	Mech-Simulation	Sierra	5/98	Sehr gut	2. Quartal '99
UPDATE	Earthworm Jim 3D	Jump-and-run	Interplay	9/98	Gut	3. Quartal '99
UPDATE	Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra	9/98	Gut	2. Quartal '99
	Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/98	Sehr gut	3. Quartal '99
UPDATE	Heavy Gear 2	Mechspiel	Activision	10/98, 11/98	Sehr gut	Dezember '98
	Heroes of Might & Magic 3	Strategie	New World Computing	10/98, 12/98, 1/99	Sehr gut	Dezember '98
	Homeworld	Strategie	Sierra	9/98	Sehr gut	Februar '99
	Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	8/98, 11/98	Sehr gut	Februar '99
	Interstate '82	Simulation	Activision	10/98	Sehr gut	1. Quartal '99
	Jagged Alliance 2	Taktikspiel	SirTech	1/98, 6/98, 10/98	Sehr gut	1. Quartal '99
	Kurt	Fußball-Manager	Heart-Line	12/98	Gut	Januar '99
UPDATE	Lady, Mage and Knight	Action-Rollenspiel	Attic	2/98	Gut	1. Quartal '99
	Machines	Echtzeit-Strategie	Acclaim	8/98	Sehr gut	Februar '99
	Max Payne	Actionspiel	3D Realms	11/98	Sehr gut	4. Quartal '99
	Mechwarrior 3	Mechspiel	FASA Interactive	11/98	Sehr gut	März '99
UPDATE	Messiah	3D-Action	Shiny	1/98	Sehr gut	3. Quartal '99
	Nations	Flugsimulation	Psygnosis	10/98	Passabel	1. Quartal '99
UPDATE	Pizza Syndicate	Simulation	Software 2000	12/98	Gut	1. Quartal '99
UPDATE	Outcast	Action-Adventure	Infogrames	6/98, 8/98	Sehr gut	1. Quartal '99
	Prey	3D-Action	3D Realms	9/98	Gut	3. Quartal '99
	Quake 3 Arena	3D-Action	id Software	12/98	-	3. Quartal '99
	Quest for Glory 5	Action-Rollenspiel	Sierra	2/98	Gut	Dezember '98
	Rayman 2	Jump-and-run	Ubi Soft	9/98	Sehr gut	1. Quartal '99
	Requiem: Avenging Angels	3D-Action	3DO Company	7/98, 10/98	Sehr gut	Dezember '98
	Return to Krondor	Rollenspiel	Sierra	12/98	Sehr gut	Dezember '98
	Septerra Core	Rollenspiel	Topware	6/98	Gut	April '99
	Shadow Company	Echtzeit-Strategie	Interactive Magic	11/98, 1/99	Sehr gut	März '99
UPDATE	Sim City 3000	Aufbauspiel	Maxis	5/98, 1/99	Sehr gut	1. Quartal '99
UPDATE	Speed Busters	Rennspiel	Ubi Soft	11/98	Gut	Dezember '98
UPDATE	Star Trek: Birth of the Federation	Strategie	Microprose	2/98	Passabel	1. Quartal '99
	Star Trek: New Worlds	Echtzeit-Strategie	Interplay	11/98	Gut	2. Quartal '99
	Star Wars: Force Commander	Echtzeit-Strategie	LucasArts	6/98, 8/98	Sehr gut	3. Quartal '99
UPDATE	Star Wars: Rogue Squadron	Actionspiel	LucasArts	11/98	Gut	Dezember '98
	Star Wars: X-Wing Alliance	Weltraumspiel	LucasArts	11/98	Gut	1. Quartal '99
	StarCraft: Brood War	Echtzeit-Strategie	Blizzard	9/98	Sehr gut	Dezember '98
	Starshot: Space Circus	Jump-and-run	Infogrames	9/98	Gut	Januar '99
UPDATE	TOCA 2	Rennspiel	Codemasters	12/98	Gut	Februar '99
	Tonic Trouble	Jump-and-run	Ubi Soft	9/98	Gut	1. Quartal '99
UPDATE	Total Annihilation: Kingdoms	Echtzeit-Strategie	GT Interactive	8/98, 1/99	Sehr gut	März '99
	Turok 2: Seeds of Evil	3D-Action	Acclaim	8/98, 12/98	Sehr gut	Dezember '98
	Ultima 9: Ascenion	3D-Rollenspiel	Origin	4/98, 1/99	Sehr gut	1. Quartal '99
	Uprising 2	Actionspiel	3DO Company	10/98, 12/98	Sehr gut	Dezember '98
UPDATE	Die Völker	Aufbauspiel	Neo	9/98	Gut	1. Quartal '99
	Wartorn	3D-Strategie	Impact	6/98	Sehr gut	Februar '99
	Warzone	Echtzeit-Strategie	Eidos	12/98	Sehr gut	1. Quartal '99
	World War 2 Fighters	Flugsimulation	Electronic Arts	10/98	Sehr gut	Dezember '98
	Wizardry 8	Rollenspiel	SirTech	3/98	Gut	2. Quartal '99
	X	Weltraumspiel	Egosoft	10/98	Passabel	Januar '99

Big Business führt zu Spielesterben

Das große Fressen

Renommierte Entwickler wie Maxis, Microprose oder Westwood haben bereits ihre Unabhängigkeit verloren, weitere werden folgen. Doch wenn nur noch eine Handvoll Konzerne den Markt beherrscht, drohen Titel- und Innovationsschwund.

Die Axt kam schnell: Als Publisher-Veteran Interplay am 30. September seine dunkelroten Zahlen für das 3. Quartal 1998 bekannt gab, knickte die Aktie empfindlich ein. Alleine in den letzten drei Monaten hatte das Unternehmen nach eigenen Angaben 15,1 Millionen Dollar Verlust gemacht. Jetzt waren schnelle Schnitte gefordert: Die komplette Adventure-Entwicklungsabteilung Tribal Dreams wurde aus Kostengründen mit dem Strategiespiel-Team zwangsvereinigt. Prominentestes Opfer dieser Eindampfung ist das Star-Trek-Abenteuer Secret of Vulcan Fury, an dem seit über einem Jahr programmiert wurde.

Riskantes Millionenspiel

Interplay ist nicht der erste und sicher auch nicht der letzte Fall, bei dem strukturelle Firmenprobleme die Veröffentlichung von halbfertigen Spielen gefährden. Im Zeitalter der Big-Budget-Produktionen kann es fast jeden ehrbaren Software-Publisher treffen. Ein paar wichtige Titel verspäten sich, ein anderes Spiel bleibt unter den Verkaufserwartungen zurück – schon klafft ein häßliches Loch in der Kasse. Sind die Kreditlinien bei den Banken ausgereizt, bleibt nur noch die Hoffnung auf eine Übernahme. Die wenige profitablen Konzerne wie Electronic Arts haben genug finanzielle Reserven, um schwächelnde Konkurrenten aufzukaufen.

Die Zahl der unabhängigen, großen Publisher von PC-Spielen lichtet sich dramatisch. Electronic Arts gönnte sich Bullfrog, Maxis und Westwood, Hasbro Interactive schluckte Microprose, Eidos erwarb Crystal Dynamics, Psygnosis gehört Sony und New World Computing landete bei der 3DO Company. Sierra, Dynamix, Blizzard, Impressions und Berkeley



Command & Conquer 3 wird nach dem Kauf von Westwood nicht mehr von Virgin, sondern Electronic Arts herausgebracht. Gleichzeitig verschob sich der Termin aufs erste Quartal 1999.

Systems wurden unter dem Dach des Dienstleistungskonglomerats Cendant zwangsvereinigt – und sollen jüngsten Gerüchten zufolge demnächst wieder im Paket abgestoßen werden. Da fällt es kaum auf, daß die kleine Strategie- und Rollenspielschmiede SirTech ihre Publisher-Tätigkeit vor kurzem eingestellt hat und nur noch Software entwickeln will.

Nur die Stärksten überleben

Vorbei sind die idyllischen Zeiten, in denen komplette Spiele von Einzelpersonen entwickelt wurden. In den 80er Jahren hackten Buben wie der junge Tony Crowther ihre 8-Bit-Hits nach Schulschluß herunter. Angesichts der überschaubaren Speichermengen und genügsamen Grafikansprüche der 80er Jahre waren solche unaufwendigen Entwicklungsarbeiten noch denkbar. Aber wir schreiben in Kürze das Jahr 1999, in dem höchst anspruchsvolle Spieler vor knifflig konfigurierten PCs sitzen und ihr Geld nur für das Beste vom Besten herausrücken. An die Stelle einzelner Freaks sind große Entwicklungsteams getreten; daß 15 bis 30 Mitarbeiter 18 bis 24 Monaten lang an einem Programm tüfteln, ist heutzutage der Normalfall. Laut Julian Eggebrecht, Entwicklungsleiter von Factor 5, können sich die Investitionen in ein hochwertiges Profispiel schnell auf 2 bis 3 Millionen US-Dollar zusammenläppern.

Gerade zur Weihnachtszeit prasseln die Neuerscheinungen dermaßen konzentriert auf uns ein, daß einem der Gedanke an etwas Ausmistung nicht unsympathisch erscheint. Auch der größte Rennspiel-Fan kann unmöglich alle zehn Neuheiten in diesem Genre kaufen und spielen, die nahezu gleichzeitig in den Regalen auftauchen. Doch der Gedanke an eine Spielezukunft, in der nur noch wenige Publishing-Giganten den PC-Markt kontrollieren, hat mehrere beunruhigende Aspekte. Auf die drei größten Gefahren gehen wir im folgenden ein.

Gefahr Nr. 1: Sequels & Serien

Computerspiele sind ein schwer kalkulierbares Business. Eine Firma mag dieses Weihnachten einen Topseller haben, aber das nächste große Spiel kann beim Publikumsgeschmack gnadenlos durchfallen. Das sind schlechte Vorzeichen für eine vernünftige, langfristige Finanzplanung. Immer beliebter wird daher das »Franchise«-Konzept, bei dem bewährte Erfolgsmaschen regelmäßig neu aufgekocht werden. Hintergedanke bei der Serientäterschaft: Der Kunde greift lieber zur Neuauflage eines vertrauten Markenprodukts, als daß er sich auf etwas völlig Neues einläßt. Außerdem lassen sich Entwicklungskosten sparen, wenn man Jahr für Jahr ein bestehendes Spiel verbessert, dabei aber

Electronic Arts schluckte Westwood

Wert der Transaktion: ca. 122,5 Millionen US-Dollar

Was die Firma sagt: »Westwood ist eines der besten Unterhaltungssoftware-Studios unserer Industrie. Seine Bestsellerserien Command & Conquer und Lands of Lore setzen neue Standards für Innovation und Kreativität und gehören zu den wertvollsten Franchises der Industrie. «

(Larry Probst, Geschäftsführer von Electronic Arts. Quelle: Pressemitteilung vom 8. September 1998)

GameStar-Kommentar:

Electronic Arts ist auf eingeführte Spieleserien so spitz wie Nachbars Lumpi. Nachdem man sich Maxis eigentlich nur wegen SimCity einverleibte, hat der Westwood-Kauf eineinhalb konkrete Gründe: Natürlich Command&Conquer, und außerdem (mit weitem Abstand) Lands of Lore. Eine eingeführte Echtzeitstrategie-Serie und Fantasy-Rollenspiele passen wunderbar ins Konzernbild; in beiden Genres hat EA noch keine Knüller-Franchises unter seinem Dach. Bleibt nur die Frage, ob Westwood unter der neuen Herrschaft künftig genug Freiraum für neue Kreativleistungen haben wird. Das ständige Fortsetzen der bekannten Serien dürfte auf jeden Fall oberste Priorität haben.







Dreimal Fußball-Wiederverwertung innerhalb von zwölf Monaten – erkennen Sie die Unterschiede? Von oben nach unten: Fifa 98, Frankreich 98 und Fifa 99.

viele Programmteile des Vorgängers einfach übernehmen kann. Durchaus verständlich: Warum sollte Eidos beispielsweise größere Experimente mit seiner Tomb Raider-Reihe anstellen, wenn sich bei eher behutsamen Änderungen sichere Millioneneinnahmen mit einer Fortsetzung erzielen lassen? Aus wirtschaftlicher Sicht sind Dauerserien die wirksamste Waffe, um gegen die Unbeständigkeiten der Softwarebranche gewappnet zu sein. Doch die Unterschiede bei den jährlichen Titeln der EA Sports-Serie sind so gering, daß man mittlerweile ruhigen Gewissens jedes zweite Mal aussetzen kann.

Gefahr Nr. 2: Verschwindende Vielfalt

Wenn eine Firma von einem größeren Unternehmen geschluckt wird, bemüht sich jedes normale Management um die Abstimmung der Produktpaletten. Das gilt für die Spiele-Industrie genauso. Wieso sollte sich Electronic Arts nach dem Zukauf von Westwood (Command & Conquer 3) noch eine zweite Echtzeit-Serie leisten? Doch je weniger Mitbewerber ein Produkt hat, desto geringer ist der Druck auf den Publisher, Verbesserungen und Innovationen zu forcieren. Außerdem werden Risikoprojekte gerne gestrichen, um bei der neuen Tochter die Kosten zu reduzieren. Bei Maxis blieb außer SimCity 3000 nicht viel übrig, nachdem Electronic Arts den Laden übernommen hatte. So etwas kann auch schon im Vorfeld passieren: Um sich für Aufkäufer attraktiv zu machen, kippte Microprose letztes Frühjahr die budgetbelastenden Entwicklungen Star Trek: Next Contact und Guardians – Agents of Justice aus dem Programm.

Gefahr Nr. 3: Die Schluderseuche

Um zügig an Kapital zu kommen, geht nahezu jede aufstrebende US-Softwarefirma an die Börse. Doch die Anleger kaufen Aktien nicht aus Nächstenliebe, sondern der Gewinnaussichten wegen. Alle drei Monate müssen in den USA öffentlich gehandelte Unternehmen die Hosen runterlassen: In Quartalsreporten werden Einnahmen und Ausgaben gnadenlos aufgeschlüsselt. Da ist die Versuchung natürlich groß, zur Kräftigung der Quartalszahlen ein wichtiges Spiel noch im letzten Moment rauszuprügeln. Und für die paar kleinen Bugs liefert man halt einen Patch nach. Genervte Anwender und Neu-Einsteiger, die gleich bei ihrem ersten Spiel massive technische Probleme haben, werden in Kauf genommen.

Auf Eis gelegt: Secret of Vulcan Fury

Die Firmenerschütterungen der letzten Zeit haben einige unschuldige Opfer gefordert: Spiele, die hastig von Veröffentlichungslisten gekratzt wurden – eingestellt oder auf Eis gelegt. Bei Star Trek: Secret of Vulcan Fury steht Raumschiff Enterprise vor einer schier unlösbaren Aufgabe. Das Abenteuerspiel mit der Ur-Crew der ersten Fernsehserie ist im Wurmloch der gestoppten Entwicklungsgelder gestrandet. Seit anderthalb Jahren wurde an dem ehrgeizigen Projekt gearbeitet. Gerenderte Abbilder von Kirk, Spock & Co. sollten zusammen mit den

»Geld schadet der Kreativität nicht«



Von Köln nach Kalifornien: Das Entwicklungsteam Factor 5 (Turrican, Rogue Squadron) residiert seit 1996 in San Rafael, nördlich von San Francisco. Die Exil-Deutschen entwickeln dort PC- und Videospiele für renommierte Publisher wie LucasArts oder Konami. Unser Interview-Partner Julian Eggebrecht ist Entwicklungsleiter bei Factor 5.

GameStar: Welche Nachteile hat es für ein unabhängiges Entwicklungsteam wie Factor 5, wenn es immer weniger Spiele-Publisher gibt?

Eggebrecht: Wenn ein Programmierteam gefragt ist, gibt es keine Probleme. Falls man aber neu anfängt oder sich mal bei jemanden in die Nesseln gesetzt hat, wird es sehr schwierig, überhaupt Aufträge zu bekommen. Je weniger Publisher es gibt, desto mehr glucken die zusammen. Wer da mal bei einem unten durch ist, hat es sehr schwer, mit seinen Spielen noch irgendwo unterzukommen.

GameStar: Gefährdet diese Machtballung in wenigen Händen den Innovationsdrang?

Eggebrecht: Eine große Masse Geld schadet der Kreativität nicht. LucasArts kann sich beispielsweise ein Spiel wie Grim Fandango überhaupt erst leisten, weil es finanzielle Polster durch seine zahlreichen Star-Wars-Lizenztitel hat. Und Programme wie Grand Theft Auto sind ein Beweis dafür, daß auch die schrägsten Dinger irgendwo unterzubringen sind. Problematisch ist aber die Weiterentwicklung eines Genres, wenn jemand alle seine Konkurrenten plattgemacht hat. Sobald ein Genre quasi monopolisiert wird, droht Stagnation.

GameStar: Was sind die größten Probleme in eurem Entwicklungsalltag?

Eggebrecht: Jedes neue Spiel muß eigentlich 10 Prozent mehr als die bisherigen Standards bieten, sonst hat man kaum eine Chance. Wir sind deshalb gezwungen, quasi nebenbei ständig neue Technologien zu entwickeln. Mit fest angestellten Programmierern kannst du dir außerdem kaum Monate leisten, in denen mal kein Spiel produziert wird – die Fixkosten fressen dich auf. Dadurch gibt es natürlich eine gewisse Abhängigkeit von den Publishern.

Hasbro schluckte Microprose

Wert der Transaktion: ca. 70 Millionen US-Dollar
Was die Firma sagt: »Microprose wird Hasbro Interactive mit Produktstärke in den Spielekategorien Strategie, Simulation und 3D-Action versorgen, wodurch wir in der Lage sind, in praktisch allen wesentlichen PC-Spielekategorien mitzuhalten. Wir freuen uns auch darauf, diese großartigen Spiele für neue Plattformen wie Sony PlayStation, Nintendo 64, Sega Dreamcast und andere umzusetzen.«

(Tom Dusenberry, Präsident von Hasbro Interactive. Quelle: Pressemitteilung vom 15. September 98)

GameStar-Kommentar:

Der Spielwarenkonzern Hasbro drängt immer aggressiver in den Computer- und Videospielemarkt. Mit familienorientierter Software von Frogger bis Monopoly feierte man bereits Erfolge, doch die Hardcore-Spieler rümpften über diese Light-Produkte eher die Nase. Der traditionsreiche und chronisch finanzschwache Publisher Microprose war schon länger auf Brautschau. Letztes Jahr platzte eine Übernahme durch GT Interactive. Fader Beigeschmack für PC-Besitzer: Anscheinend soll Microprose nun weniger Titel entwickeln, die aber dann auch für Videospielkonsolen umgesetzt werden.

Stimmen der Originalschauspieler für perfekte Atmosphäre sorgen. Doch Interplays angespannte Finanzlage sorgte Ende Oktober für einen angeblichen vorläufigen, wahrscheinlich aber ewig währenden Entwicklungsstop.



Kein Spaß für Kirk in Secret of Vulcan Fury.

Ruhe in Frieden, Warcraft Adventures

Nach zwei sehr erfolgreichen Echtzeit-Strategiespielen hatte Blizzard die mutige Idee, seine Menschen-gegen-Orcs-Saga in Adventure-Form fortzuführen. Aber wenige Monate vor der geplanten Veröffentlichung wurden die **Warcraft Adventures** jäh beendet – nachdem wenige Tage zuvor Blizzard-Frontman Bill Roper noch eine großangelegte Europatournee mit der Preview-Version durchgeführt hatte. Obwohl Infocom-Veteran Steve Meretzky als Designberater angeheuert wurde, bekam Blizzard Bammel vor der eigenen Courage. Offizielle Begründung: Innerhalb eines vernünftigen Zeitrahmens sei das Spiel nicht auf den üblichen Blizzard-Qualitätslevel zu bringen. Sprich: zu teuer, zu riskant.

Gestorben: Guardians – Agents of Justice

Kurz bevor Microprose den Bund fürs Leben mit Hasbro Interactive schloß, war erst einmal ein wenig Aufräumen angesagt. Dabei erwischte es ein rundenbasiertes Superhelden-Strategiespiel: Das komplette Entwicklungsstudio, das in Texas an **Agents of Justice** arbeitete, wurde quasi über Nacht aufgelöst. Schade für alle Strategiefans, denn **Guardians** versprach anspruchsvolle Taktik im Stil der ersten beiden **X-Com**-Titel. Microprose begründete den Schritt damit, daß das Spiel im Vergleich zu anderen Strategietiteln technisch nicht auf dem neuesten Stand sei.

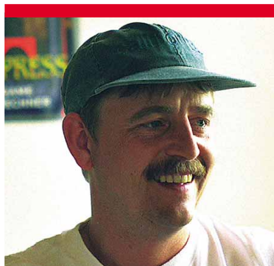


Geopfert: Das Runden-Taktikspiel Guardians – Agents of Justice von Microprose.

Internet-Leiche Golgotha

Nach ihrem Action-Achtungserfolg **Abuse** nahm sich die unabhängige

»Der Markt ist schwer einzuschätzen«



GameStar sprach mit Wolfram von Eichborn, Geschäftsführer von Activision Deutschland.

GameStar: Wird sich auch Activision in Zukunft nach Partnern umsehen?

von Eichborn: Bob Dewar, unser Senior Vice President International, hat kürzlich auf die selbe Frage geantwortet: »Inzwischen gehören wir zu denen, die andere Firmen kaufen, nicht umgekehrt.« Wir gehören sicherlich noch nicht zur absoluten Spitzengruppe. Die Lizenzvereinbarungen der letzten Monate haben Activision aber in eine gute Ausgangsposition gebracht. Natürlich ist es nicht auszuschließen, daß auch Activision in der Zukunft eine starke Allianz mit einem Partner eingeht.

GameStar: Wie riskant ist der Spielemarkt geworden?

von Eichborn: Die Entwicklung ist immer noch riskant, da der Markt nach wie vor schwer einzuschätzen ist. Nicht nur A-Titel verschlingen zum Teil mehrere Millionen Mark. Der Konkurrenzdruck ist stark, an einem einzigen Titel arbeiten inzwischen Dutzende von Programmierern, Grafikern und Leveldesigner, die alle vorfinanziert werden müssen. Gerade deshalb muß man als Publisher eine gewisse Größe erreicht haben, um die Unterstützung von mehreren Entwicklerteams zu garantieren.

GameStar: Battlezone hat sich trotz begeisterter Tests enttäuschend verkauft und landete schon nach ein paar Monaten in der Budget-Ecke. Ist da die Versuchung nicht groß, in Zukunft nur noch Nachfolger zu bewährten Hits zu produzieren?

von Eichborn: Trotz oder wegen der großen Innovativität hat es Battlezone kalt erwischt. Schuld war aber auch mit Sicherheit der fehlende Kopierschutz. Das beweisen die Erfolgszahlen, seitdem wir es in unserer Budget-Reihe anbieten. Wir werden mit Sicherheit nicht nur Sequels bringen. Unsere Philosophie lautet weiterhin, neue Spiele für alle Generationen zu produzieren. Selbstverständlich werden wir auch Nachfolger im neuen Gewand präsentieren, etwa Dark Reign 2, das wir aber so fortentwickeln, daß die Fans es nicht mehr wiedererkennen werden.


Gestrichen: das Warcraft-Adventure Lord of the Clans.

Programmierwerkstatt Crack Dot Com das Projekt **Golgotha** vor. Spielerisch war eine Mischung aus Strategie und 3D-Action angestrebt. Doch angesichts der enttäuschenden Verkaufszahlen von **Uprising** und **Battlezone** fand sich kein großer Publisher, um dringend benötigtes Geld in die Entwicklung zu pumpen. Crack Dot Com machte daraufhin mangels Kapital den ganzen Laden dicht. Der unvollendete Programmcode sowie sämtliche Texturen und weiteres Material wurde feierlich der Öffentlichkeit übergeben; einzusehen unter der Internet-Adresse http://golgothaforever.org/.

Die Macht der Spieler

Solche Trauerfälle nur zu bejammern reicht nicht. Jeder GameStar-Leser hat es in der Hand, seinen Beitrag gegen die



Gegessen: der Action-Strategie-Mix Golgotha.

Verödung der Firmen- und Spiele-Landschaft zu leisten. Zum Beispiel durch mehr Toleranz gegenüber Verspätungen: Oh weh, das seit zwei Jahren erwartete »Freu'-dich-drauf-Spiel« wurde schon wieder um drei Monate verschoben. Solche Schreckensbotschaften machen keinem Spaß, aber deswegen sollte man Programmierer und Publisher nicht verfluchen. Statt ein halbgares Produkt schnell auf den Markt zu werfen, nimmt hier jemand ein paar Extramonate in Kauf, um ein möglichst optimales Produkt abzuliefern. Positive Beispiele gibt es zu genüge: Spiele wie **Dungeon Keeper**, **Unreal** oder **Starcraft** waren klassische Spätgeburten, bei denen sich die Wartezeit ausgezahlt hat.

Und wer ständig über den Mangel an originellen Spielen klagt, aber dann die mutigen, guten Programme im Regal stehen läßt, ist selber schuld. Stichwort **Battlezone**: Trotz hoher Programmqualität hat sich das innovative 3D-Strategiespiel so schlecht verkauft, daß es nach vier Monaten zum Budgetpreis verramscht wurde. Wer könnte es Activision verdenken, falls sie den Nachfolger »Command & Battlezone« nennt und ein handelsübliches Echtzeit-Strategiespiel daraus strickt? Welcher Spieler will wirklich die Entwicklung fördern, daß nur noch **Autobahn Raser**- und **Deer Hunter**-Klone für die breite Masse entwickelt werden? Viel besser ist es, die innovativen Entwickler zu belohnen, damit das Spiele-Hobby spannend bleibt. HL

Wer mit wem?

Die nachfolgende Auflistung zeigt (als Auswahl), welche wichtigen Spielekonzerne oder Distributoren welche anderen Firmen unter ihrer Obhut haben, also als 100%-Tochter, Anteilsbesitz oder Vertrieb. Alle Angaben gelten nur für Deutschland; LucasArts etwa wird in den USA von Activision vertrieben. Außerdem dienen einige der 100%-Töchter mittlerweile nur noch als Label, sind aber keine eigenständigen Firmen mehr.

Acclaim
Gremlin (Exklusiv-Vertrieb)
Iguana (100%-Tochter)
Probe (100%-Tochter)

Activision
Disney (Vertrieb von sechs Titeln)
id Software (Exklusiv-Vertrieb)
Pandemic Studios (Exklusiv-Vertrieb)
Raven Software (100%-Tochter)
Ritual Entertainment (Exklusiv-Vertrieb)

Cendant
Berkeley Systems (100%-Tochter)
Blizzard (100%-Tochter)
Dynamix (100%-Tochter)
Impressions (100%-Tochter)
Sierra (100%-Tochter)

Eidos Interactive
Core Design (100%-Tochter)
Crystal Dynamics (100%-Tochter)
Ion Storm (10jähriger Exklusiv-Vertrieb)
Pyro (Vertrieb, nähere Angaben verweigert)

Electronic Arts
Accolade (Exklusiv-Vertrieb)
Bullfrog (100%-Tochter)
Delphine Software (Exklusiv-Vertrieb)
Dreamworks Interactive (Exklusiv-Vertrieb)
Fox Interactive (Exklusiv-Vertrieb)
Firaxis (Vertrieb einiger Titel)
EA Sports (100%-Tochter)
Maxis (100%-Tochter)
Novalogic (Vertrieb einiger Titel)
Origin (100%-Tochter)
Westwood (100%-Tochter)

Funsoft
Logic Factory (Exklusiv-Vertrieb)
LucasArts (Exklusiv-Vertrieb)
Novalogic (Vertrieb einiger Titel)
Ripcord (Vertrieb einiger Titel)
Sci (11,87%-Anteil bei Funsoft)

GT Interactive
Cavedog (100%-Tocher)
Humongous (100%-Tochter)
Oddworld Inhabitants (50%-Anteil bei GT)
Wizard Works (100%-Tochter)

Hasbro
Atari (100%-Tochter)
Microprose (100%-Tochter)
Red Orb (100%-Tochter)

Infogrames
DID (Exklusiv-Vertrieb)
Ocean (100%-Tochter)
Sunflowers (Exklusiv-Vertrieb)

Interplay
Shiny (Exklusiv-Vertrieb)
Black Isle Studios (100%-Tochter)

Microsoft
Atomic Games (Vertrieb einiger Titel)
Digital Anvil (Vertrieb einiger Titel)
Ensemble Studios (Vertrieb einiger Titel)
Rainbow Studios (Vertrieb einiger Titel)
Terratools (Vertrieb einiger Titel)

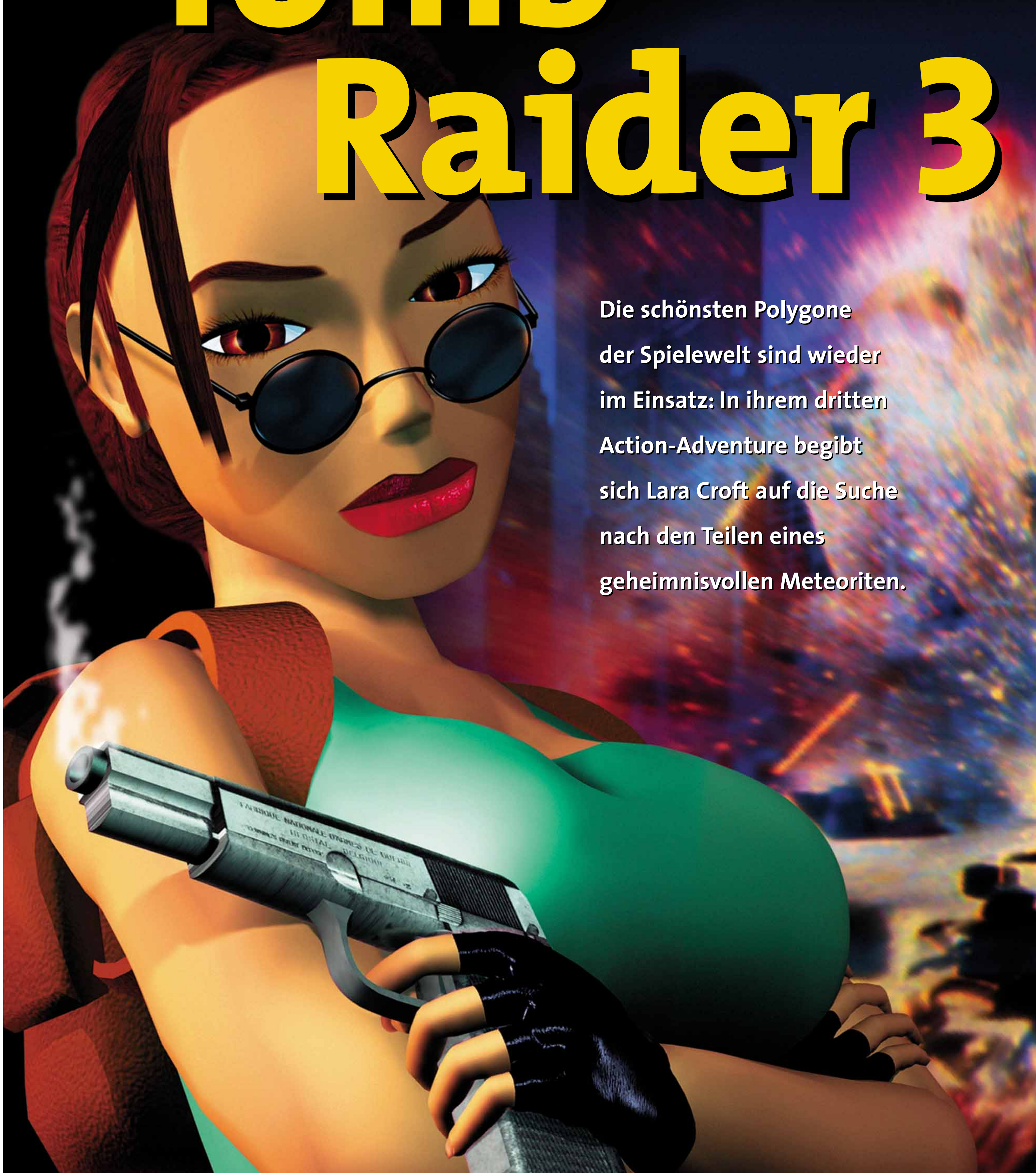
Take 2
Epic Megagames (Vertrieb einiger Titel)
G.O.D. (Exklusiv-Vertrieb)
Redstorm Entertainment (Exklusiv-Vertrieb)
Ripcord (Vertrieb einiger Titel)

Ubi Soft
3DO Studios (Exklusiv-Vertrieb)
Europress (Exklusiv-Vertrieb)
Grolier Interactive (Exklusiv-Vertrieb)
New World Computing (Exklusiv-Vertrieb)

Anzeige

Lara Croft – charmant, wie nie zuvor

Tomb Raider 3



Die schönsten Polygone der Spielewelt sind wieder im Einsatz: In ihrem dritten Action-Adventure begibt sich Lara Croft auf die Suche nach den Teilen eines geheimnisvollen Meteoriten.

Auf CD: spielbare Demo, Video-Special

Während sich ein Großteil der Menschheit auf der Jagd nach weihnachtlichen Präsenten durch Kaufhäuser quetscht, verschneite Autos freischaufelt oder verzweifelt die Christbaumkugeln im Keller sucht, tapst eine junge Archäologin mit ausgestreckter Waffe durch alte Tempel. Immer mehr Fans sind ihr dabei auf den Fersen: Die Abenteuer der PC-Heroine Lara Croft gehören für Computerspieler inzwischen zum Jahresausklang wie Tannenbaum und Bodenfrost. Die aktuelle Ausgabe des Action-Adventures trägt den Titel Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft. Hersteller Eidos will allein in Deutschland von mehr als 700.000 Vorbestellungen wissen (je zur Hälfte für PC und Playstation), weltweit geht die Zahl angeblich in die Millionen. Stellt sich nur die Frage: Steckt hinter all dem Hype auch ein überzeugendes Spiel?

Facts

- 5 Schauplätze
- 19 Level (plus 1 Geheimlevel)
- 8 Waffen
- 5 Outfits
- 4 Fahrzeuge



Gegen bewegliche Laserfallen in der Area 51 hilft nur der neue Ducken-Befehl.

Mysteriöser Meteor

In Tomb Raider 3 fängt alles ganz harmlos an. Lara sucht in Indien nach einer Statue für ihre archäologische Sammlung. Dabei stößt sie zufällig auf eine alte Legende. Ein Quartett abenteuerlustiger Matrosen hat Mitte des letzten Jahrhunderts tief im Eis des Südpols einen Meteoriten samt vier Bruchstücken gefunden. Jeder der Seebären nahm eins davon, dann verlor sich ihre Spur in der Geschichte. Fräulein Croft nimmt diese wieder auf, nachdem bei Grabungen in der Antarktis Überreste von einem der Matrosen mitsamt dem Geheimnis des Felsbrockens auftauchen. Der Meteor verfügt über die Kraft, menschliche Gene vielfältiger wuchern zu lassen, als Mutter Natur sich das je hätte träumen lassen. Leider ist nicht nur die hübsche Archäologin hinter dem DNS-mutierenden Gestein her, sondern auch ein skrupelloses Hightech-Unternehmen. Beide liefern sich ein heißes Wettrennen – und es kann nur einen Gewinner geben.

Michael Galuschka



Laras bunte Welt

Laras neueste Expedition, durch die sie wie immer hochelegant stolpert, hinterläßt bei mir gemischte Gefühle. Die Schauplätze sind bunter und abwechslungsreicher denn je, allerdings nicht immer zum Vorteil des Spiels. Über den Dächern von London oder im Ganges-Delta zeigt sich nämlich deutlich, daß die Grafiker von Core Design der hochkarätigen Konkurrenz inzwischen etwas hinterherhinken. Verwaschene Texturen und die veraltete Klötzchen-Technik möchte ich Ende 1998 eigentlich nicht mehr sehen.

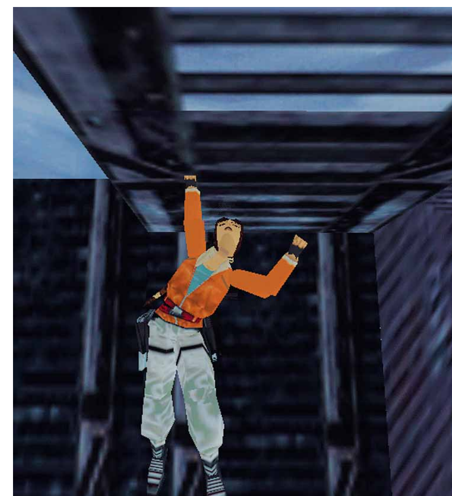
Das trübt aber lediglich den optischen Genuß eines ansonsten nach wie vor unerreicht guten Spielprinzips. Die Art und Weise, wie Tomb Raider 3 den Begriff Action-Adventure definiert, ist auch im dritten Teil absolute Spitzenklasse. Innovation sucht man vergeblich, aber ich gehöre zugegebenermaßen zu denjenigen, die das bei Lara Croft eher stören würde.

Anmutiges Bewegungswunder

Wie in den Vorgängern folgen Sie der Heldin mit einer imaginären Kamera durch ausgedehnte Levels. Lara beherrscht ein umfangreiches Repertoire anmutig animierter Bewegungen – sie rennt und geht, macht kurze und

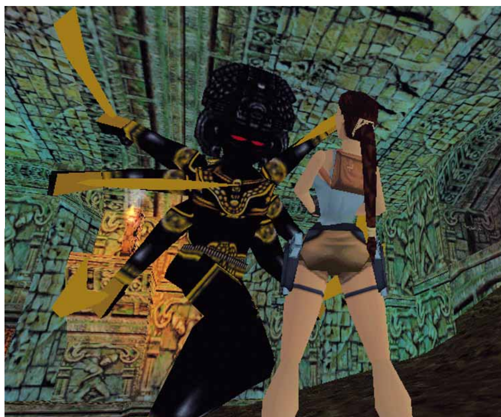


Per Schlauchboot tuckert Lara durch die frostigen Gewässer der Antarktis auf ein Transportschiff zu.

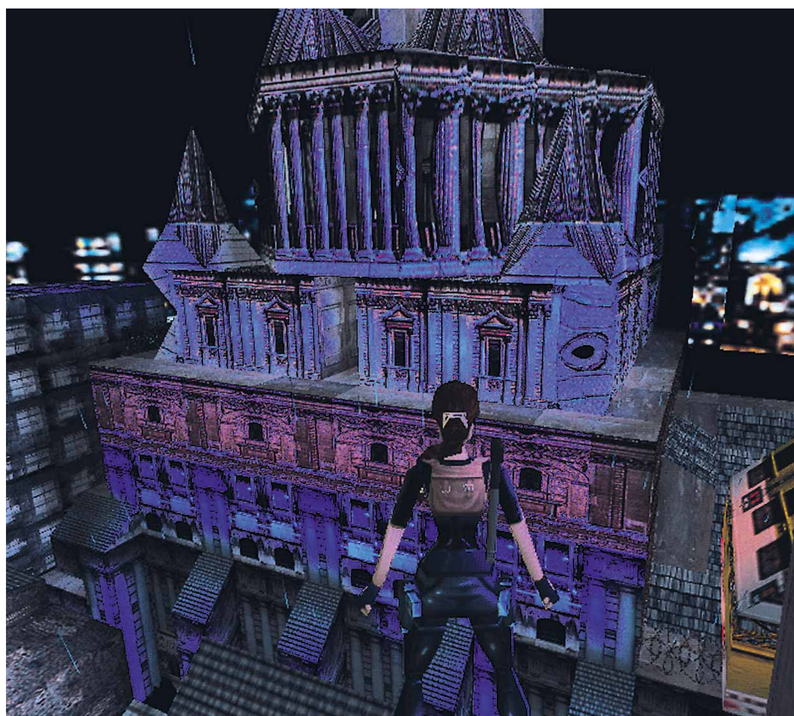


Entschlossen hangeln wir uns über tiefe Abgründe.





Die angriffslustige Statue schützt sich gegen Schüsse mit gekreuzten Säbeln.



In London muß Lara am Ende des riesigen ersten Levels auf eine Kathedrale klettern.

weite Sprünge, Klimmzüge und Seitwärtshüpfer. Außerdem kann sie jetzt für kurze Zeit schnell sprinten. Ihre Aufgabe: Setzen Sie diese Bewegungen so ein, daß die Protagonistin sicher von Punkt A nach Punkt B gelangt. Das klingt viel einfacher, als es aufgrund der riesigen Levels ist. Zwischen Start und Ziel lauern nicht nur Abgründe. An starken Schrägen rutscht Fräulein Croft ab, an manchen Felsen kann sie sich nicht emporziehen, und Sie müssen ihr einen anderen, zugänglichen Weg suchen.

Die Tomb Raider-Heldin hat neben dem Sprint weitere neue Bewegungen gelernt. Sie kann sich ducken und durch halbhohe Gänge krabbeln. Das ist nötig bevorzugt für versteckte Passagen mit Extra-Munition. Außerdem erlauben die engen Gänge dramatische Effekte: Weil man nicht genau sieht, was kommt, haben die Entwickler am anderen Ende des Durchgangs öfters mal besonders garstige Gegner versteckt. Seltener ist die dritte neue Bewegung gefragt – die sportliche Hauptdarstellerin kann sich an Sprossen oder Metallgittern über Abgründe hangeln.

Globale Abenteuer

Die Reise führt wieder quer über den Globus. Exotische Orte und ferne Länder machen seit jeher einen der Reize der Serie aus. Diesmal abenteuern Sie sich durch fünf Episoden. Klassische



Jörg Langer



Tomb Raider 2,5

Wie sagte es Hauptprogrammierer Gavin Rummery im Interview für »The Ultimate Guide to Tomb Raider« Anfang 1998 so schön: »Wir haben die Tomb-Raider-Engine so weit ausgereizt, wie es ging. Tomb Raider 2 preßt den letzten Tropfen aus der Engine. Wir müssen nun wieder ganz von vorne anfangen, es gibt keinen Grund, einfach nochmal das selbe rauszubringen. Wir werden nichts fertighaben vor Weihnachten 99. Ein anderes Team arbeitet zwar an einem weiteren Tomb-Raider-Spiel – doch das ist nur eine glorifizierte Addon-Disk. Tomb 3 wird etwas komplett Neues!«

Nun, wir haben noch nicht Weihnachten 99. Und das neueste Tomb Raider zeigt wenig echte Neuerungen. Offensichtlich ist es also die erwähnte »Addon-Disk«, die jetzt als Tomb Raider 3 verkauft wird.

Fans werden nicht enttäuscht

Davon mal abgesehen, ist Lara noch adretter geworden, die Grafik noch etwas schöner. Einmal mehr beweist Core, daß hinter der Kultfigur mehr steckt als nur nette Render-Bilder. Spielerisch stören mich die ständigen Jump-and-run-Einlagen – aber das ist Geschmackssache. Mir fällt beim besten Willen kein anderes 3D-Action-Adventure ein, das ich Ihnen anstelle von Tomb Raider 3 empfehlen könnte. Außer dem Vorgänger...



Die Gischt ist schön anzusehen, aber tödlich – Lara muß sich per improvisierter Seilbahn darüberschwingen.



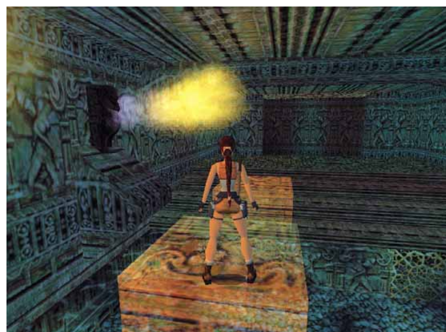


Auf einer Pazifikinsel wollen Eingeborene unserer Heldin an den hübschen Kragen.

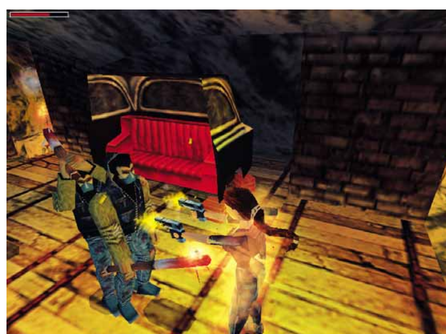


Ein ägyptisches Museum wartet mit beinahe fotorealistischen Wandtexturen auf.

Abschnitte, wie sie die Vorgänger mit historischen Stätten und mystischen Örtlichkeiten boten, gibt's diesmal nur zwei. In Indien marschieren Sie durch verfallene Tempelanlagen mit idyllischen Wasserfällen und lauschigen Grünanlagen. Für kurze Zeit folgen Sie sogar einem Seitenarm des Flusses Ganges. Im Südpazifik erforschen Sie felsige Schmugglerhöhlen, hangeln sich über reißende Flüsse und erkunden strohbedeckte Hüttendörfer. Diese beiden Levels wimmeln nur so von Fallen herkömmlicher Machart, etwa plötzlich nachgebendem Boden oder heranrollenden Steinkugeln. Besonders fies sind zwei neue Terrains: Gelegentlich versinken Sie rapide in Schlamm oder Treibsand, aus denen Sie sich meist nur mit knapper Not retten können.



Die durchsichtigen Blöcke erkennt Fräulein Croft nur im Schein der einschaltbaren Feuerstöße.



Mit den Halbstarken wird Lara in London leicht fertig – aber nicht mit den Flammen, wenn ihr Kostüm brennt.



In den Canyons von Nevada liefert sich Lara heiße Gefechte mit einem Geier.

Frische Levelkost

Die anderen drei Schauplätze der aktuellen Abenteuerreise bieten neue Szenarios. Zum ersten Mal überhaupt klettern und kämpfen Sie in moderner Architektur. Nachdem Sie im Freeclimber-Outfit durch ein Felstal in der Wüste von Nevada gekraxelt und vorübergehend in einem Gefängnis gelandet sind, müssen Sie sich in die berühmt-berüchtigte Ufo-Absturzstelle Area 51 einschleichen. Statt Steinkugeln lauern dort Selbstschußanlagen, statt nachgebenden Bodenplatten bedrohen Laser und kaum sichtbare Drahtfallen die makellose Haut unserer Heldin.

Mit bislang unbekannten Problemen schlagen Sie sich am Südpol herum. Die Landschaft dort gehört dank kühl funkelnden Gletscherwassers zwischen strahlend weißen Eisbergen zwar zum schönsten, was die Reihe bislang hervorgebracht hat – aber auch zum heimtückischsten. Laras Fähigkeiten sind nur beschränkt einsetzbar; an glitschigen Eisblöcken flutschen die sonst so sicheren Hände gelegentlich ins Leere.

London calling

Durch London streift Lara im engen, schwarzen Kampfanzug. In alten Gemäuern und modernen Hochhäusern krabbelt sie durch enge Lüftungsrohre in ein historisches Museum. Sie erforscht die Kanalisation und lernt britische U-Bahntunnel von innen kennen.

Während die ersten Tomb Raider noch linear abliefen, haben Sie diesmal die Qual der Wahl. Sobald Lara auf dem indischen Subkontinent das erste Artefakt in Händen hält, können Sie die weitere Reiseroute bestimmen. Nur







Die anrollenden Stahlwalzen überlebt Lara nur durch einen Trick.

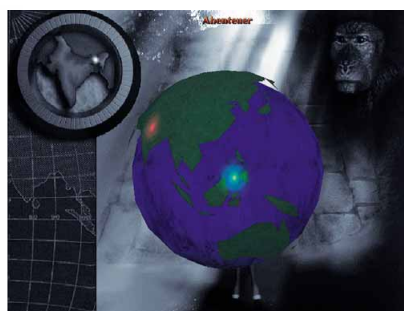


Über den Dächern von London kommt es zum Streit mit einem Zwischengegner.

das Finale findet grundsätzlich im ewigen Eis der Antarktis statt.

Lara in luftiger Höhe

Das dritte Tomb Raider besinnt sich spielerisch auf den ersten Teil und auf die eigentliche Stärke des Programms: Komplexe Sprung- und Hüpfsequenzen in luftiger Höhe an steilen Felswänden. Echte Puzzles, wie sie Teil 2 noch bot, sind Mangelware. Meist beschränken sich die Rätsel darauf, den Schlüssel für die nächste Tür oder einen Weg um Fallen zu finden. Der Schwierigkeitsgrad ist wegen der teilweise sehr komplexen Levels deutlich höher als im Vorgänger, außerdem müssen Sie am Ende jedes Schauplatzes einen deftigen Endabschnitt überleben. Im Südpazifik lauern etwa besonders komplexe Fallen, während Sie in London über den Dächern der Stadt eine aggressive Zwischengegnerin erledigen müssen. Wie gehabt, können Sie jederzeit den Spielstand sichern – zum Glück!



Den nächsten Schauplatz bestimmen Sie.

Grimmige Ganoven

Die im zweiten Teil noch vorherrschenden Schießereien mit grimmigen Übeltätern hat Eidos zurückgeschraubt. Lara kämpft halbautomatisch: Sobald eine Waffe gezogen ist, zielt sie auf den nächsten Gegner – Sie müssen nur noch abdrücken. Abgesehen von Gangstern, die jeweils passend zum Szena-

Peter Steinlechner



Pure Atmosphäre

Laras hübsche Rundungen verstellen leicht den Blick darauf, daß auch Tomb Raider 3 wieder ein packendes Spielkonzept zugrunde liegt. Ob ich in der Südsee meterhoch an alten Tempeln hänge, mit dem Schlauchboot durch die Antarktis tuckere oder über die Dächer von London klettere – nur wenige Programme lassen mich so tief in die Spiele-Atmosphäre einsteigen wie die Abenteuer von Fräulein Croft. Die aktuelle Ausgabe verbindet die Stärken der beiden Vorgänger: Ich muß wieder etwas mehr klettern (Teil 1), trotzdem gibt's kaum Leerlauf (Teil 2).

Bitte mal was Neues!

Auch wenn es mir nach einem Jahr wieder eine Menge Spaß macht, mit Lara durch die Welt zu ziehen: Wirklich neu spielt sich Tomb Raider 3 trotz der sinnvollen Detailverbesserungen nicht. Diesmal kann ich damit noch leben, aber wenn die nächste Folge keine echten Fortschritte bietet, kehre zur Abwechslung ich Lara den Rücken zu. Bekennende Fans können also zugreifen, Einsteiger seien vor dem happigen Schwierigkeitsgrad gewarnt.

Die neuen Vehikel

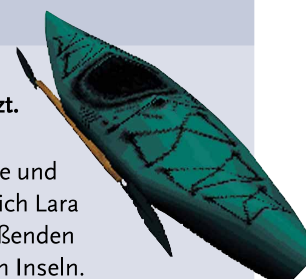
In Tomb Raider 3 ist Lara Croft nicht nur zu Fuß unterwegs. Wir zeigen Ihnen, welche Fahrzeuge die abenteuerlustige Schönheit diesmal benutzt.



Buggy: Das flotte Spaßgefährt flitzt nicht nur schnell, sondern erlaubt mit seinen dicken Rädern auch gewagte Sprünge. Lara findet den PS-starken Untersatz erstmals im dritten Indien-Level.



Dingi: Ohne das quietschgelbe Gummiboot kommt Fräulein Croft in der Antarktis nicht weit. Unter der schützenden Abdeckung lassen sich sogar Laras Füße erkennen.



Kanu: Ohne das schmale und pfeilschnelle Boot traut sich Lara nicht in die gefährlich reißenden Flüsse der südpazifischen Inseln.



Lore: Mit dem Eisenwägelchen durchquert Lara eine kalte Mine am Südpol. Dieses Vehikel können Sie nicht steuern, es fährt auf festgelegten Gleisen. Allerdings müssen Sie gelegentlich Laras Kopf einziehen – die engen Tunnel sind nicht für Rundfahrten gedacht.







Der Sprung ins Levelende ist noch interaktiv, dann zeigt das Programm in einer 3D-Zwischensequenz den Sturz, und wie danach Militärposten die ohnmächtige Lara schließlich finden.

Besonders in dunklen Kellern greifen die Designer mitunter tief in den Farbtopf. Außerdem können Landschaften jetzt aus sogenannten »Triangles« bestehen. Bislang war jeder Level in **Tomb Raider** aus ganzen oder halben Würfeln aufgebaut. Dank dem neuen System besteht Boden jetzt auch aus kleinen Dreiecken, Oberflächen wirken dadurch etwas realistischer.

Ansonsten hat Eidos viele Details überarbeitet. Fraktal generierte Wellen lassen Wasserflächen organischer schwappen, aus Waffen quillt nach jedem Schuß Pulverqualm. Lara stößt in kalten Umgebungen deutlich sichtbare Atemwölkchen aus, außerdem war sie bei den plastischen Chirurgie-Programmierern: Ihre Figur wirkt dank gestraffter Oberweite und leicht aufgefrischter Texturen sportlicher als noch in Teil 2. Die Haare der brünetten Schönheit sind kräftiger, der Zopf legt sich ihr ab und an über die Schulter, und ganz nebenbei bekam sie ein Paar Polygon-Ohren spendiert.

PS



rio im Parka oder im Strand-Outfit angreifen, legen Sie sich im Südpazifik auch mit Eingeborenen an und ballern in London auf Halbstarke. Gelegentlich beharken Sie besondere Gegner, in Indien beispielsweise eine verzauberte Statue, in der Antarktis zu Robben mutierte Ganoven. Insgesamt gibt's acht Waffen, sechs davon (von den Pistolen über Uzis bis zur M 16) kennt man schon aus den Vorgängern. Neu im Angebot sind ein Raketenwerfer und die Desert Eagle, eine besonders durchschlagskräftige Pistole.

Altbekannte 3D-Engine

Technisch hat sich gegenüber den Vorgängern wenig geändert. Immerhin sieht man der 3D-Engine aufgrund kleinerer Verbesserungen das Alter von inzwischen über zwei Jahren nicht wirklich an. Größter Fortschritt ist, daß das Programm jetzt auch buntes Licht darstellen kann.

Tomb Raider 3

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Eidos
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 2 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II 300 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Spannendes Spiel ohne neue Ideen.

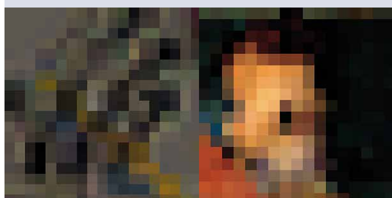
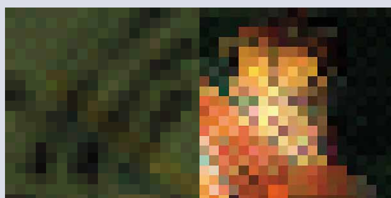
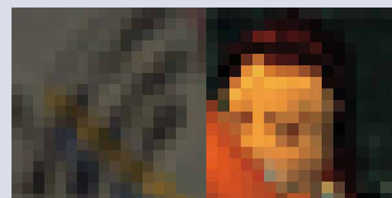
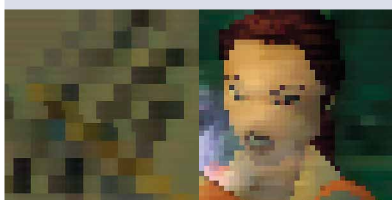
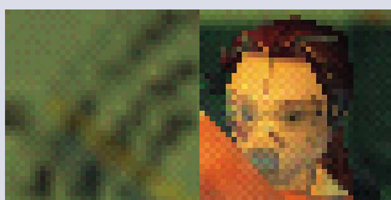
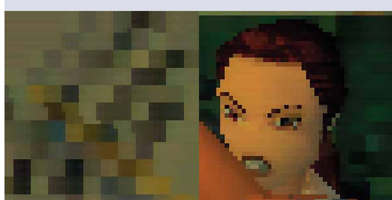
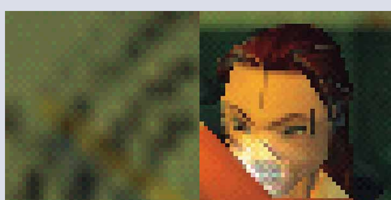
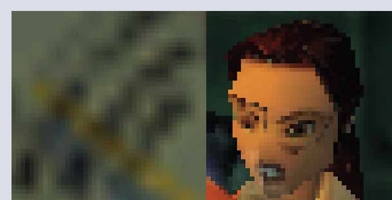
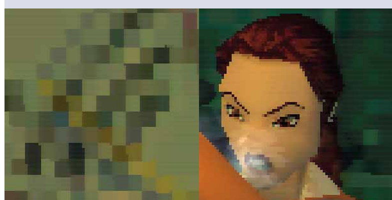
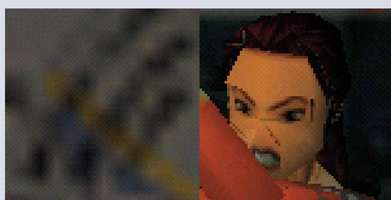
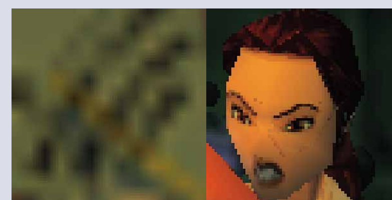


Technik-Check: Tomb Raider 3

Lara unter der Lupe: Die wichtigsten Details zu Hardware und Technik.



Aus dem nebenstehenden Bild aus Tomb Raider 3 haben wir zwei Ausschnitte vergrößert, um die Bildqualität verschiedener Grafik-Konfigurationen zu vergleichen. Links sehen Sie den Software-Modus ohne bilineares Filtering. Mit aktivierter Funktion entspricht die Bildqualität ungefähr der mittleren Spalte. In der zweiten Reihe sehen Sie eine Riva 128 (stellvertretend für die anderen Chips) und rechts eine Riva TNT als Beispiel für Highend-Karten im 32-Bit-Modus. Dadurch steigt die Bildqualität allerdings kaum. Bitte beachten Sie: Die drei Klassen sind kein Anhaltspunkt für die Geschwindigkeit. Die entnehmen Sie bitte der Performance-Tabelle rechts. MG

	Software-Modus	Die Mittelklasse	Die Highend-Klasse
	Alle Karten ohne Direct3D-Treiber sowie 3D-Chips der allerersten Generation (z.B. ET 6000, S3 Virge, Matrox Mystique).	3D-Karten neuerer Machart mit funktionierenden 3D-Treibern (Voodoo 1, Rage Pro, Riva 128, Voodoo 2, Banshee, Rendition V2200, Intel i740). Bilder: Riva 128.	Grafikkarten mit 32-Bit-Support (Matrox G200, Riva TNT, S3 Savage). Die abgedruckten Bildausschnitte stammen von einer Riva TNT.
320x200			 mit Matrox 6200, da bei TNT kein 320x200 möglich
640x480			
800x600			
1280x1024			

Die Performance-Tabelle

	Software	Rage Pro	Riva 128 [1]	Power VR	Voodoo 1	Matrox G200 [2]	Voodoo 2	Banshee	Riva TNT
P133									
320x240	gelb	grün	grün	grau	schwarz	grün	schwarz	schwarz	schwarz
512x384	rot	gelb	grün	grau	grün	grün	gelb	gelb	schwarz
640x480	rot	gelb	gelb	grau	grün	gelb	gelb	gelb	rot
P166 MMX, AMD K6/233									
320x240	grün	grün	grün	grau	schwarz	grün	schwarz	schwarz	schwarz
512x384	gelb	grün	grün	grau	grün	grün	grün	grün	schwarz
640x480	rot	gelb	grün	grau	grün	grün	grün	grün	gelb
800x600	rot	gelb	gelb	grau	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
P233 MMX, AMD K6/300									
512x384	grün	grün	grün	grau	grün	grün	grün	grün	schwarz
640x480	gelb	grün	grün	grau	grün	grün	grün	grün	grün
800x600	rot	gelb	grün	grau	grün	grün	grün	grün	grün
1024x768	rot	gelb	gelb	grau	schwarz	gelb	grün	grün	grün
PII/266, AMD K6-2/300									
640x480	grün	grün	grün	grau	grün	grün	grün	grün	grün
800x600	gelb	grün	grün	grau	grün	grün	grün	grün	grün
1024x768	rot	gelb	grün	grau	schwarz	grün	grün	grün	grün
PII/400									
800x600	grün	grün	grün	grau	grün	grün	grün	grün	grün
1024x768	gelb	grün	grün	grau	schwarz	grün	grün	grün	grün
1280x1024	rot	gelb [3]	grün [3]	grau	schwarz	grün	schwarz	grün	grün
1600x1200	rot	schwarz	schwarz	grau	schwarz	gelb [4]	schwarz	gelb	grün

Legende
- schwarz: nicht möglich
- grau: Nicht möglich, da der PowerVR vom Spiel nicht als 3D-Karte erkannt wird
- rot: unspielbar langsam
- gelb: mit Einschränkungen spielbar
- grün: gut spielbar

[1] Angaben gelten auch für den Intel i740, [2] mit S3 Savage vergleichbare Ergebnisse, [3] nur bei 8-MByte-Karten, ansonsten nicht möglich, [4] nur mit 16 MByte RAM

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: 3D-Hardware wird ausschließlich über Microsofts Direct3D angesprochen. Der Software-Modus bietet auch bilineares Filtering, ist aber sehr langsam.
3D-ENGINE: Keine frei erstellten Landschaften, sondern aus einzelnen Blöcken zusammengesetzt. Im Vergleich zu den Vorgängern wurde immerhin von Quadern auf kleinere Prismen umgestellt, wodurch feinere Abstufungen möglich sind. Die Sichtweite wird dynamisch der Rechenpower angepaßt.
CUTSCENES: Nach fast jedem Level folgt eine sehenswerte Zwischensequenz, größtenteils mit der spieleeigenen 3D-Engine gemacht. Daneben sind noch einige Videos (unter anderem das Intro) im Renderstil zu bewundern.
TEXTUREN: Ein Schwachpunkt der Grafik. Zwar sehr abwechslungsreich und gut auf den jeweiligen Schauplatz abgestimmt, aber auch sehr niedrig aufgelöst und dadurch teilweise recht verschwommen. Zudem sind benachbarte Texturen schlecht aneinandergefügt, die Übergänge deutlich sichtbar.
SOUND: Musikstücke werden sehr spärlich eingesetzt, teilweise auch nur als Geräuschteppich. Die (teilweise von den Vorgängern übernommenen) Soundeffekte sind qualitativ gut, aber ebenfalls nicht besonders zahlreich. Professionell wirkende deutsche Sprachausgabe.
FIGUREN: Lara selbst ist sehr aufwendig und geschmeidig animiert. Die ansonsten vorkommenden Figuren sind weniger detailliert, gehören aber immer noch zur Oberklasse.
SPEZIALEFFEKTE: Wenige. Farbige Lichteffekte, Rauchwölkchen bei Schüssen und die Wellenkreise im Wasser sind neu, ansonsten hält sich Tomb Raider 3 sehr zurück.

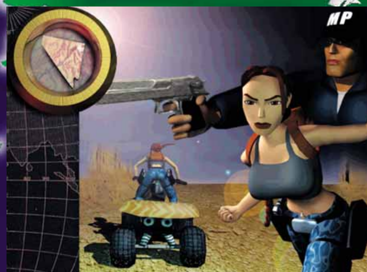
Tuning-Tips

TIP 1: Als eines von wenigen Spielen läßt Tomb Raider 3 Sie den Z-Buffer ausschalten. Damit machen Sie zusätzlichen Bildspeicher frei, um etwa bei Voodoo-1-Karten die 800er oder bei Riva-128-Modellen mit nur 4 MByte RAM die 1024er Auflösung zu aktivieren. Allerdings kommt es ohne Z-Buffer vereinzelt zu Clipping-Fehlern.
TIP 2: Falls Sie im Software-Modus spielen, sollten Sie es mit der Auflösung 512 mal 384 bei eingeschaltetem Filtering probieren. Diese Kombination sorgt bei schwächeren Prozessoren für einen guten Kompromiß aus Geschwindigkeit und Bildqualität.
TIP 3: Tomb Raider 3 lädt sehr viel direkt von CD. Ein gutesLaufwerk mit niedriger Zugriffszeit gehört daher zu den wichtigsten Hardware-Komponenten bei diesem Programm.
TIP 4: Besonders speicherhungrig ist das Spiel nicht. Bereits mit 16 MByte dürfen Sie loslegen, mit 32 MByte halten sich die Ladezeiten im erträglichen Rahmen. 64 und mehr MByte bringen kaum noch weitere Vorteile.



Die fünf Schauplätze von Tomb Raider 3

Dame von Welt



Nevada (3 Levels)

Brütend heiße Canyons, hungrig kreisende Geier und die geheimnisvolle Area 51 hinter Stacheldraht sorgen im US-Bundesstaat Nevada für Spannung. Lara landet sogar vorübergehend in einer engen Gefängniszelle, aus der sie aber rasch wieder entkommt. Anschließend trickst unsere Heldin in der schwer gesicherten, angeblichen UFO-Teststation Area 51 Alarmanlagen und Sicherheitspersonal aus.



Antarktis (4 Levels)

Das ewige Eis ist der Schluß- und Höhepunkt von Laras Abenteuerreise. Ihre Missionen am Südpol gehören zu den schwierigsten, aber auch schönsten in Tomb Raider 3. Miss Croft steckt zwar gut verpackt im schicken Parka, friert aber trotzdem: Wenn sie ins Wasser fällt, sind ihre Lebensgeister schnell erloschen. Mutig erforscht sie eine tiefgekühlte Mine, bis sie schließlich vor dem sagenumwobenen Meteoriten steht.

James Bond und Indiana Jones wissen es schon länger: Der Globus hat Abenteurern viel zu bieten. Auch Lara Croft jettet auf der Jagd nach Artefakten über den ganzen Erdball – wir stellen alle Einsatzorte vor.

London (4 Levels)

God save the Queen – und unsere Lara. Im aufregend hautengen Kampfanzug schleicht sich unsere Abenteurerin durch die britische Metropole. Für Fish & Chips hat Fräulein Croft wenig übrig. Statt dessen durchstreift sie eine liebevoll designte U-Bahnstation und kämpft sich durch die königliche Kanalisation sowie ein historisches Museum. Ihre Gegner sind vor allem grimmige Gangster und fiese Punker.

Südpazifik (4 Levels)

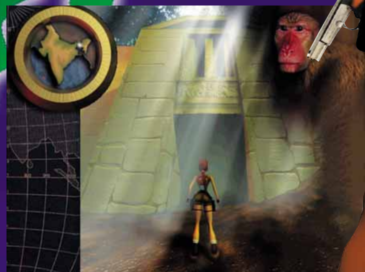
Sonnenbad und Strandparty? Dafür hat unsere Archäologin keine Zeit. Statt dessen abenteuert sie sich durch gruftige Schmugglerhöhlen, lichtdurchflutete Wälder und idyllische Strohhütten-Siedlungen. Mit den unfreundlichen Eingeborenen macht Lara per Schrotflinte kurzen Prozeß. Aber sogar der Weltklasse-Schwimmerin Croft machen die reißenden Flüsse schwer zu schaffen. Trotzdem steht sie schließlich an ihrem Ziel: dem alten Tempel von Puna.





Indien (4 Levels)

Der nordöstliche Zipfel von Indien. Dichter Dschungel, giftige Schlangen, wilde Tiere. Mitten im Urwald beginnt Laras drittes Abenteuer. Verwegen hüpft sie über die breiten Äste gewaltiger Mammutbäume und kämpft sich bis in den legendären Tempel von Shiva. Dort warten nicht nur tödliche Fallen, sondern sogar verzauberte, sechsarmige Steinstatuen auf unsere wehrhafte Archäologin.





Von der Spiel- zur Kultfigur

Mythos Lara Croft



Sie ist längst mehr als die Polygon-Spielfigur eines Action-Adventures und auch außerhalb des Computerhobbys populär. Wir sind dem Phänomen Lara Croft auf den Grund gegangen.



Eine der zahllosen Devotionalien des Lara-Hypes.

Lara Croft gilt als die Ikone des Computerspiel-Hobbys und hat vermutlich mehr für ein positives Image der gesamten Branche getan als irgendwer sonst. Und dabei ist die Lady ein reines Kunstwesen. Angesichts der zuerst pyramidenförmig-großen, dann rundlich-ausbuchtenden und nun wieder auf erträgliches Maß geschrumpften Oberweite der Tomb Raider-Titelheldin liegt eine einfache Erklärung dafür nahe. Doch das Phänomen Lara Croft, das selbst von altehrwürdigen deutschen Nachrichtenblättern aufgegriffen wurde, hat viele Ursachen.

Am Anfang war das Spiel

Eidos-Präsident und Brettspiel-Veteran Ian Livingstone höchstpersönlich will die Core-Designer in ihrem Plan bestärkt haben, aus der zunächst männlichen Hauptfigur eine weibliche Heroin zu machen. Die sah in den ersten Konzepten von Lead-Designer Toby Gard freilich noch höchst martialisch aus – erst im Verlauf des Projekts wurde aus ihr die smarte Hobby-Archäologin Croft. Als Tomb Raider dann herauskam, schien die PC- und Playstation-Welt nur darauf gewartet zu haben: Die Kombination aus attraktiver Heldin und attraktivem Spiel riß viele Computerfans zu Begeisterungsstürmen hin. Die Verkaufszahlen schossen in die Höhe; Eidos erkannte das Potential des Titels und nutzte die Gunst der Stunde: Mit geschickten Marketingaktionen, die schnell über die reine Fachpresse hinausgingen, wurde der Erfolg weiter angeheizt. Allein in Deutschland hat es Tomb Raider nach Herstellerangaben bis heute auf über eine Million verkaufte Vollpreis-Exemplare (Teil 1 und 2 sowie Playstation- und PC-Versionen zusammen) gebracht, weltweit sollen es über acht Millionen sein.

Eine Spielfigur auf Abwegen

Aufgrund des großen Erfolgs und erster Eidos-Aktionen wurden andere Medien auf Tomb Raider aufmerksam. Die Titelheldin wurde schnell zur Kultfigur erklärt – und stach Nintendo-Mario mit ebenso großer Leichtigkeit aus wie den nur wenige Monate älteren Duke Nukem auf dem PC. Und das, obwohl die original



Mit großformatigen Plakaten kleisterte Eidos Bauzäune voll.

Lara Croft in ihrem ersten Spiel weder Hobbies noch irgendwelche Charakterzüge aufzuweisen hatte. Eigentlich rannte sie nur ballernd und hüpfend durch 3D-Szenarien, fast immer von hinten gezeigt, allenfalls mal ein Stöhnen ausstoßend. Wie schaffte es diese seelenlose Computerspiel-Protagonistin, auf Dutzenden von Titelblättern zu landen, bei einer Modell-Agentur »unter Vertrag« zu stehen oder auf der letzten U2-Tour multimedial mitzumischen? Einiges mußte passieren, bis selbst ein Möbelhaus im Großraum München seine Kunden damit zu locken versuchte, daß es am 20.11.1998 das brandneue Tomb Raider 3 feilbietet. Bei näherer Betrachtung spielte Pixelfräulein Croft auf ihrem Weg zur Kultfigur vier höchst verschiedene Rollen.

1. Lara – die Spieleheldin

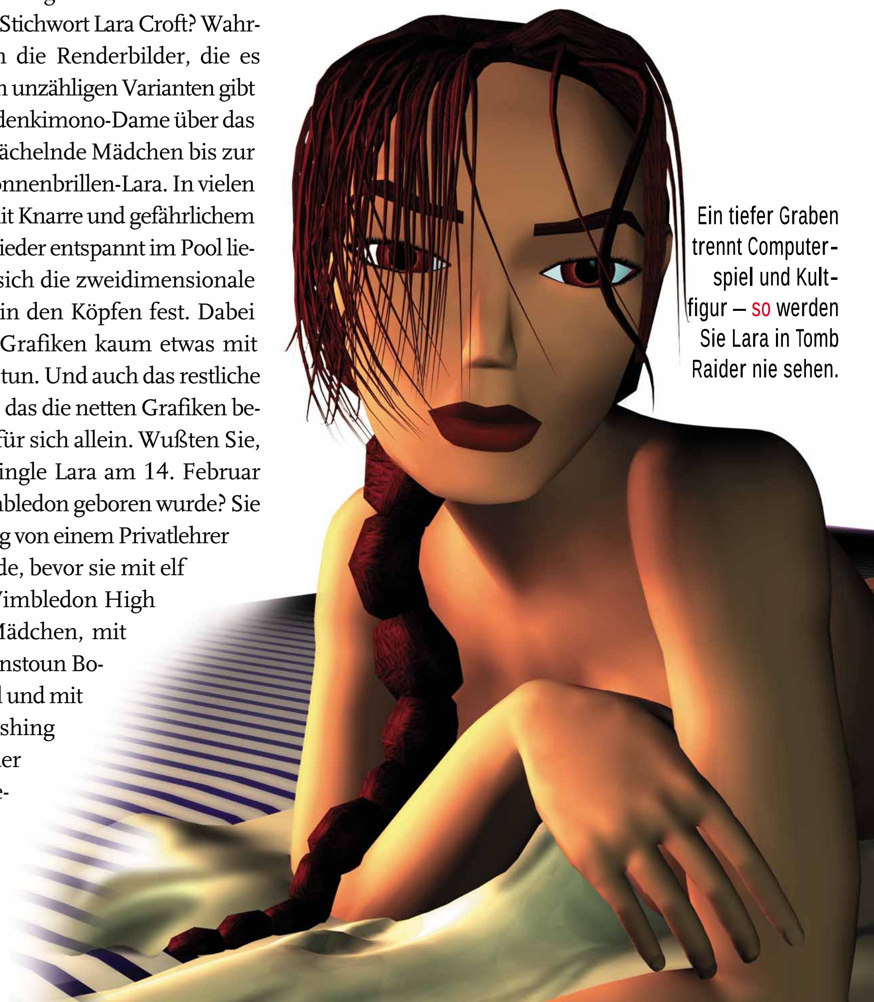
Das Action-Adventure Tomb Raider bot neben schicker 3D-Grafik die erste ernsthafte Umsetzung des Indiana Jones-Rezeptes: viel Action, knackige Rätsel, spannende Schauplätze – und eine ungewöhnliche, sympathische Hauptfigur. Gerade letztere unterschied das Spiel von typischer 3D-Action. Vorher war man fast ausnahmslos namenlos durch finstere Gänge gestürmt, um Horden von Monstern zu erschießen. Eine Identifikationsfigur fehlte, die Hintergrundstory spielte selbst beim Star Wars-Titel Dark Forces keine große Rolle. Duke Nukem 3D war im Sommer '96 der erste 3D-Shooter, der seinem Helden bewußt ein bestimmtes Image verpaßte. Ob das übersteigerte Macho-Gehabe des blondgelockten Muskelpakets (favorisierte Sprüche: »Hail the king« und »Shake it, baby«) nun allerdings feine Ironie oder dummdämlicher Ernst sein sollte, daran schieden sich die Geister. Tomb Raider war anders: Zwar wurde hier kräftig auf Tiere und Menschen geschossen, doch die Gewalt stand nie im Vordergrund. Kletter- und Springphasen wechselten sich mit überlangen Joggingtouren durch große Levels ab. Durch den Blick von hinten auf die Spielfigur kamen deren Bewegungsvarianten wie Seitwärtssalto oder Pistolezücken richtig zur Geltung. Vor allem aber bot die weibliche Protagonistin eine Abwechslung zum üblichen Heldenschema vieler Computerspiele.

2. Lara – die Render-Dame

Die Polygon-Lara war die Grundlage für den späteren Hype. Doch der sollte sich bald verselbständigen. Denn an was denken Sie beim Stichwort Lara Croft? Wahrscheinlich an die Renderbilder, die es mittlerweile in unzähligen Varianten gibt – von der Seidenkimono-Dame über das verschmitzt lächelnde Mädchen bis zur coolen U2-Sonnenbrillen-Lara. In vielen Posen, mal mit Knarre und gefährlichem Blick, dann wieder entspannt im Pool liegend, setzte sich die zweidimensionale Renderfigur in den Köpfen fest. Dabei haben diese Grafiken kaum etwas mit dem Spiel zu tun. Und auch das restliche Brimborium, das die netten Grafiken begleitet, steht für sich allein. Wußten Sie, daß Dauer-Single Lara am 14. Februar 1965 in Wimbledon geboren wurde? Sie acht Jahre lang von einem Privatlehrer erzogen wurde, bevor sie mit elf Jahren die Wimbledon High School für Mädchen, mit 16 die Gordonstoun Boarding School und mit 18 eine Finishing School in der Schweiz besuchte? Laras genaue Maße stehen ebenso im »Lara Croft Style Sheet« festgeschrieben wie ihr Lieblingsfilm (Deliverance) und ihr Lieblingsessen (Bohnen auf Toast). Auf Grundlage dieser »Fakten« und der Renderbild-Orgien entstehen sämtliche Merchandising-Produkte. Doch die eigentliche Heldin kann auch im dritten Teil nicht mehr als rennen, hüpfen, schießen. Gespräche führt sie maximal in einer Zwischensequenz, vom geballten Story-Background ist wenig zu spüren.

3. Lara – das Sexsymbol

Betrachtet man typische Lara-Darstellungen, so fallen vier wiederkehrende



Ein tiefer Graben trennt Computerspiel und Kultfigur – so werden Sie Lara in Tomb Raider nie sehen.





Massenwirksamer Auftritt eines Lara-Doubles. Die Dame ist unter ihrer Perücke übrigens blond.

Merkmale auf: Unnatürlich große Augen, unnatürlich große Brüste, eine superschmale Taille und erstaunlich lange Beine. Da braucht es nicht noch den Hinweis auf den zeitweise florierenden »Lara nackt«-Wahn im Internet, um Crofts Eignung zum Hingucker für die männliche Spielerschaft zu erkennen. Folglich baute Eidos gezielt dieses Element der Kunstfigur aus. Auf Messen sorgten dralle Lara-Doubles in äußert enganliegender Kleidung für Aufsehen, der Spielehersteller nahm sogar eine Reihe hochoffizieller Lara-Croft-Models unter Vertrag.

Für die andere Hälfte der kaufenden Bevölkerung hatte die Werbemaschinerie des Ian Livingstone ebenfalls ein passendes Rezept parat. Denn Lara Croft, so will es die nachträglich dazugestrickte Biographie, ist intelligent, keck und selbstbewußt. Ob, wie Eidos vermutet, tatsächlich 30 bis 40 Prozent der **Tomb Raider**-Käufer weiblich sind, ist zu bezweifeln. Auf jeden Fall aber besitzt Lara Croft auch für viele Frauen ein positives Image. Die deutlichen Appelle an männliche Urinstinkte stören sie nicht weiter, sie sprechen vielmehr auf das Wesen der toughen Heldin an: Frau Croft nimmt ihr Schicksal selbst in die Hand, durchlebt Abenteuer ganz ohne die (in Hollywood-Filmen nach wie vor unerläßliche) Hilfe tapferer Begleiter. Die Power-Frau ist keine Emanze; aber sie ist emanzipiert. Auf diversen Renderbildern zeigt sie sich geheimnisvoll, demonstriert Sinn fürs Romantische. Böse Männer aber, die ihr ans Leder wollen, erschießt sie. Einfach so.

4. Lara – die Medien-Kunstfigur

Eine undetaillierte Polygonfrau hätte wohl kaum Chancen auf weltweite Aufmerksamkeit gehabt – eine Hires-Kunstdame aus dem Grafikcomputer dagegen schon. Dabei ist die Qualität der Renderbilder nicht einmal sonderlich hoch. Doch gerade der Verzicht darauf, Lara lebensecht zu zeichnen, trug zum Erfolg bei. Aufgrund der viel zu großen Augen, des immer kurz vor dem Platzen stehenden Hemdchens und fehlender Details (keine Hautzeichnung, große gleichfarbige Flächen) drückt sie vollendete Künstlichkeit aus – genau die artifizielle Form, die Normalsterbliche von einer Computerspiele-Heldin zu erwarten scheinen. Daß die Render-Lara im Spiel gar nicht auftaucht, daß die Spielfigur erst im dritten Teil einen schwachen Anflug von Mimik (Zähneblecken beim Feuern) spendiert bekommen hat, fällt niemandem auf. Dafür aber ihr positives Image – wo Computerspiele normalerweise abwechselnd in die beiden Schubladen Kinderkram (**Super Mario**) oder Gewaltverherrlichung (**Quake**) gesteckt werden, ist man ob der netten Abwechslung angenehm überrascht.

Dankbar stürzen sich also die fachfremden Medien auf die virtuelle Dame – seien es Fernsehsender, seien es Spiegel, Focus, TV Movie, TV Spielfilm, Max oder Playboy. Selbst die Frauenzeitschrift Brigitte hat sich willig dem Lara-Kult unterworfen – und das texturbelegte Drahtgittermodell in ihrer Rubrik »Portraits« vorgestellt. Leider vergessen die Berichterstatter oft das zugrundelie-

Hier sehen Sie eine Auswahl des Lara-Croft-Merchandising; das Spiel selbst tritt fast in den Hintergund.



publikum für die Computerspiel-Serie erweitern.

Rückkopplung aufs Spiel

Die Beziehung zwischen der Serie **Tomb Raider** und dem Hype Lara Croft ist nicht nur einseitig. Die publicitysüchtige Render-Lara hat ihrerseits das Spiel beeinflußt. So etwa bei den Klamotten, die sie trägt – der Taucheranzug aus **Tomb Raider 2** hatte seine Premiere in einem 2D-Bild. Aber auch der ganze Firlefanz von wegen Archäologie-Studentin hier und Landhaus da beeinflußte Elemente des Spiels. Und ja – ein derart bekannter Markenname hat sicherlich positive Auswirkungen auf die Verkaufszahlen. Viele Gelegenheits- oder Erstspieler werden beim vorweihnachtlichen Einkaufsbummel eher zur **Tomb Raider 3**-Schachtel greifen, statt zu einem ihnen unbekannten Konkurrenzprodukt. Doch Eidos läuft Gefahr, die Kernzielgruppe der regelmäßigen Computerspieler zu vergrätzen. Viele ältere Spieler scheinen den Lara-Rummel langsam satt zu haben. Das ist umso pikanter, als Eidos davon ausgeht, daß nur 18 Prozent der **Tomb Raider 2**-Käufer unter 20 Jahre alt seien, dagegen 42 Prozent zwischen 20 und 29 sowie 32 Prozent zwischen 30 und 39. Eine nicht-repräsentative GameStar-Umfrage ergab kürzlich, daß Lara bei der Altersgruppe der 14- bis 17jährigen nach wie vor eine extrem positiv besetzte Kultfigur ist. Aber schon die 18- bis 25jährigen sprechen weit weniger gut auf den Hype-Charakter an – sie wollen in erster Linie ein gutes Spiel, keine superbekannte Titelheldin.

gende Computerspiel. Teilweise zum Verdruß von Eidos, denn Ziel allen Marketings ist natürlich, den Verkauf des jeweils nächsten Spiels anzukurbeln. Deshalb wünscht der Konzern eigenen Aussagen nach keine Berichte über Lara Croft, bei denen nicht auch **Tomb Raider** erwähnt wird. Doch solche Wünsche fallen schwer, wenn die große Medienwelt lockt: Was der Auftritt Crofts als animierte Pistolenheldin im **Ärzte**-Video »Männer sind Schweine« noch mit dem Spiel zu tun haben soll, weiß niemand. Mit solchen Aktionen soll vielmehr das Markenzeichen Lara bekanntgemacht werden. Und das wiederum, so der nachvollziehbare Plan, müßte über den Umweg »Die kenn' ich doch?« das kaufwillige Ziel-



Jeremy Smith ist Präsident von Core Design und Executive Producer der Tomb-Raider-Serie. Zusammen mit Ian Livingstone hat er die finale Kontrolle über Lara Croft.

Tomb Raider 3 – kein Titel für die Massen

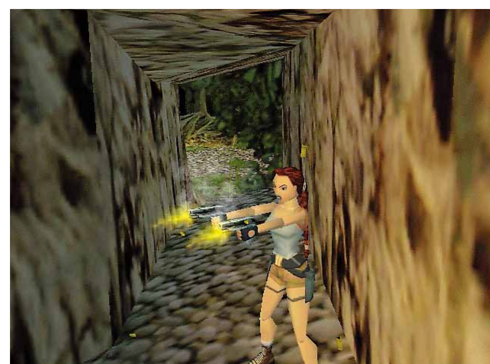
Ein langfristiges Problem ergibt sich für Eidos aus der hohen Qualität ihres Spiels: Die anvisierten Massen von Otto-Normal-Konsumenten werden spätestens nach dem Kauf von **Tomb Raider 3** merken, daß es nicht für sie gemacht ist. Das Programm richtet sich in Sachen Umfang, Schwierigkeitsgrad und komplexe Steuerung klar an geübte Spielefans – Einsteiger werden frustriert. Trotzdem besteht noch Hoffnung für die flächendeckende Vermarktung: Sollte der seit langem angedachte, bislang noch im Drehbuch-Stadium befindliche **Tomb Raider**-Film tatsächlich etwas werden und auch beim Publikum ankommen, stünde einer Merchandising-Orgie à la **Star Wars** nur wenig im Weg. LA



Tomb Raider 1 (1996): Zunächst ohne 3D-Beschleunigung, zeigte sich Lara recht pixelig. Ihr Vorbau war sehr geometrisch, die Haare eher konversativ zusammengeflochten.



Tomb Raider 2 (1997): Lara rannte viel eleganter und geschmeidiger durch die Levels, kannte mehr Bewegungen und bekam einen langen, rhythmisch wippenden Zopf.



Tomb Raider 3 (1998): Zurückgenommene Oberweite, erhöhte Details. Laras Ohren lugen unter dem Haar hervor, und beim Schießen bleckt sie wild die Zähne.

Das Team

Unser Leser Jakob Liedke (16) aus Liebenau möchte gern folgendes wissen:

»Stellt euch vor, eure Wohnung brennt: Was würdet ihr zu retten versuchen?«

Vermutlich hauptsächlich das nackte Leben – alle wichtigen Savegames sind doch auf den Redaktions-PCs gespeichert ...



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Ohne meinen nagelneuen Pentium II/400 würde ich die Wohnung sicherlich nicht verlassen. Wenn ich dann noch ein, zwei Hände frei hätte, müßte meine Brady-Bunch-Videokollektion mit, die Sailor-Moon-Comics, handsignierte Schachteln von GP 2 und Ultima Collection, Flugi-Lexika und ähh, wieviele Hände hatte ich noch mal frei?«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Als erstes nehme ich meine Frau auf den Arm – das ist sie so gewöhnt. Die trägt wiederum unseren Jean-Luc-Picard-Pappaufsteller, Bubba-Bär (das Teddy-Double aus Raumschiff GameStar) und Ihre riesige Tupperdosen-Sammlung. Warum passen wir eigentlich nicht durch die Tür?«



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»Alarm! Zuerst die Bücher oder doch lieber die Adventure-Sammlung? Auf jeden Fall muß meine Erinnerungs-Schublade voller Briefe, Kinkerlitzchen und Dokumente mit. Und die Originalpackung von Legends Superhero League of Hoboken und die Shakespeare-Gesamtausgabe und mein Lieblingspullover und – was, ich brenne schon?«





LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Zuerst müßten die Zuckerrohrschnaps-Flaschen raus – wenn die explodieren würden, wäre halb München in Gefahr. Dann mein (in fünf Jahren noch nie benutztes) Zelt, schließlich regnet's zur Zeit ziemlich viel. Da hinein packe ich dann die wichtigsten Bücher, CDs und Spiele - nie würde ich Ultima 5 den Flammen überlassen!«



RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Glücklicherweise bewahre ich mangels Möbeln fast meinen ganzen Krimskrams noch in Umzugskartons auf – also einfach raus aus dem Fenster damit. Ich darf nur nicht vergessen, meine Matratze zuerst zu werfen, sonst könnte sich der dritte Stock als fatal für meine Cocktailgläser erweisen.«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Mir kann ein Wohnungsbrand eigentlich kaum etwas anhaben: Alles, was ich zum Leben brauche, befindet sich in meinem Auto oder im Büro. Mein urgemütliches 200x150cm-Luxusbett bringe ich allerdings raus – notfalls auch durch eine Flammenwand. Herr Feuerwehrmann, könnten Sie bitte mal mit anfassen?«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Mal abgesehen von einigen Spielesammlungs-Kostbarkeiten wäre das vor allem mein Sofa – damit sind zu viele Erinnerungen verbunden. Was habe ich auf dem gemütlichen Zweisitzer nicht alles erlebt: Die eine oder andere Party, viele gute Bücher, sämtliche Star-Trek-Folgen und noch mehr...«



CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Die Sailor-Moon-Videos? Die Paperbacks meines derzeitigen Lieblingsautors George R. R. Martin? Das Notebook und die Spielesammlung? Oder gar wichtige Papiere? Nein, ich glaube, meine Nachbarn würden zuerst mal sieben Schwerter und etwa 30 Dolche am Balkon vorbeifliegen sehen – das bin ich Belle Star schuldig.«



CS

Christian Schmidt

Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures

»Die Wohnung brennt? – Da kann nur mein Uralt-Fernseher (Vorkriegsmodell) explodiert sein.
Aus der Flammenhölle würde ich wohl die Musik-CDs meines Bruders retten; sonst werde ich, dem Verbrennungstod knapp entkommen, kurzerhand von ihm gelyncht.«

Anzeige

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Falls auf Ihrer **3D-Karte** kein Voodoo- (3Dfx), Power-VR- oder Rendition-Chip arbeitet, dann gilt für Sie die Direct-3D-Angabe.

Raumschiff GameStar 16

Genre:	Echtzeit-Strategiespiel	Hersteller:	IDG Entertainment
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	2 bis 60 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ● Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486/100	Pentium 90	Pentium 133
8 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
Direct 3D	3D-Karte	3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Mangelhaft



Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einstiegsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?



GameStar

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, Hersteller und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** betrifft zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft das Spiel in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) ein Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-25-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mech-Spiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute **Ausnahmeprogramme** bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet **sehr gute Spiele**, die ein Genre nahezu perfekt auszureizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich **gute Spiele**, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind **überdurchschnittliche** Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwerten Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um **Durchschnittskost**, deren positive und negative Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben **starke Schwächen** und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor **Finger-weg-Spielen**: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den **miesesten Spielen** der PC-Geschichte.

Action

Peter Steinlechner



Erschöpft, aber sonst ganz zufrieden mit der Welt hänge ich über der Tastatur: So viele erstklassige 3D-Actionspiele sind noch nie innerhalb so kurzer Zeit erschienen. Erst **Half-Life**, jetzt **Sin** und **Heretic 2** – alles echte Knüller, an denen man lange Spaß hat und die sich dank vorbildlicher Multiplayer-Modi praktisch unbegrenzt zocken lassen.

Damit sind jetzt fast alle Programme erhältlich, die vor gut einem Jahr angetreten waren, scharfe Schießereien mit interaktiven Levels, glaubwürdiger Gegner-KI und spannender Handlung zu verbinden. Nur ein Nachzügler ist noch in der Mache: John Romeros **Daikatana**. Ich wäre ja zu gerne dabei, wenn der Altmeister des 3D-Genres beispielsweise **Half-Life** probespielt – fällt dem ehemaligen id-Designer dabei vor Schreck der Unterkiefer runter, oder hat er noch ein paar Trümpfe im Ärmel?



Action

»Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen.« [Ballerorgien, 2D-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-And-Runs]

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life	3D-Action	12/98	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
4	Sin	3D-Action	NEU	85%
5	Heretic 2	Actionspiel	NEU	84%
6	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	11/97	84%
7	Forsaken	3D-Action	5/98	84%
8	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	7/98	83%
9	Delta Force	3D-Action	12/98	83%
10	Shogo	3D-Action	12/98	83%
11	Uprising	Actionspiel	1/98	83%
12	G-Police	Actionspiel	12/97	83%
13	Dethkarz	Action-Rennspiel	12/98	82%
14	Sub Culture	Actionspiel	12/97	82%
15	Nuclear Strike	Actionspiel	1/98	82%
16	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
17	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
18	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
19	The Reap	Actionspiel	1/98	80%
20	Die by the Sword	Actionspiel	5/98	79%
21	Wargasm	Actionspiel	NEU	79%
22	Overboard	Actionspiel	12/97	79%
23	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
24	Missing in Action	Actionspiel	9/98	77%
25	Last Bronx	Prügelspiel	3/98	77%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

Inhalt

Tests

Ein unmoralisches Angebot

Sin



Per Raketenwerfer und Schrotflinte vereiteln Sie die üblen Pläne einer verbrecherischen Schönheit.

Facts
- 37 Levels
- 10 Waffen
- 20 Gegnertypen
- 14 Mehrspieler-Levels

Schandtat oder Leidenschaft – im Wörtchen »Sünde« steckt vieles, was verboten ist und gerade deshalb Spaß macht. Kein Wunder, daß sich das Entwicklerteam Ritual für sein erstes Großprojekt den Titel **Sin** ausgesucht hat. Der klingt schick und sagt einiges über Hintergrundgeschichte und Hauptfiguren aus. Schändliche Oberschurkin in dem 3D-Actionspiel ist die steinreiche Schönheit Elexis Sinclaire. Die Dame läuft nicht nur dekorativ durch Zwischensequenzen, sondern will mit Ihrer Privatarmee aus Söldnern und Mutanten die Welt unterjochen. Leidenschaftlich für das Gute kämpft John R. Blade, in dessen Rolle Sie schlüpfen. Der Chef einer privaten Sicherheitsfirma schießt sich aber nicht allein durch das 3D-Actionspiel **Sin**. Als Mann im Ohr steht ihm der Hacker JC zur Seite. Der coole Jungspund hilft seinem Chef in brenzligen Situationen per Funk mit Ratschlägen und öffnet über das Internet verschlossene Türen.



Gegen die maskierten Ober-Gangster kämpfen Sie vor allem in den letzten Levels.



Von dem großen Außenlevel führt ein Aufzug in ein ausgedehntens Tunnelsystem.

Verfallene Welt

Zu Beginn wissen Sie noch nichts von den Gefahren, die auf Sie zukommen. Bei einem Routine-Auftrag befreien Sie Geiseln in einer Bank und verfolgen die Gangster durch eingestürzte Häuser und heruntergekommene U-Bahnschächte. Im weiteren Verlauf rücken Sie der Drahtzieherin Elexis immer dichter auf die Fersen und kämpfen sich durch Laboratorien, ein Wasserwerk oder eine riesige Ölplattform. Die Einsatzgebiete wirken überwiegend realistisch und ziemlich düster, wirklichkeitsfremde Hochglanz-Räumlichkeiten sind die Ausnahme.

Optisch präsentiert sich **Sin** sehr abwechslungsreich – im Guten wie (gelegentlich) im Schlechten. Das Ambiente ändert sich ständig, von hochmodernen Räumen bis

zu verkommenen Kanälen marschieren Sie fortlaufend durch andere Szenerien. Während die meisten Levels gekonnt texturiert und ausgeleuchtet sind, überzeugen die Wandverkleidungen und Raumproportionen manchmal nicht ganz (Negativbeispiele sind die U-Bahn oder das Biolabor). Sie kämpfen zwar überwiegend in geschlossenen Bunkern oder Fabrikhallen, gehen Elexis' Schergen aber auch in Außenlevels an den Kragen.



Die Killer-Cyborgs wirken zwar abgemagert und schwach, gehören aber zu den gefährlichsten Monstern.



Im Dschungel entdecken Sie bizarr verstümmelte Mutanten.

Lineare Pfade

Sin läßt sich grob in sechs Kapitel unterteilen. Insgesamt gibt's 37 sehr große Einzellevels. Durch die meisten abenteuern Sie sich auf linearen Pfaden. Dabei stehen reine Schießorgien nicht immer im Vordergrund. Beispiel Labor: Sie können sich mit Waffengewalt durch das Gebäude arbeiten, wahlweise versetzen Sie aber der Empfangsdame einen Kinnhaken und schleichen auf Zehenspitzen durch die Gänge. Wenn Sie nicht vorsichtig sind, flitzt einer der Wissenschaftler zum Alarmknopf, und wenig später wimmelt es von Sicherheitsleuten. In derart spannend inszenierte Situationen versetzt Sie das Programm oft. Sie bekommen martialische Zwischengegner vorgesetzt, deaktivieren unter Zeitdruck einen Nuklearsprengkopf, erkunden neugierig Elexis' fallenverseuchte Villa oder durchqueren ein Gebiet mit versteckten Scharfschützen. Gelegentlich müssen Sie sich in herumstehende Computerterminals einloggen, in Adventure-Manier Türen öffnen oder Selbstschußanlagen deaktivieren.

Gewissenlose Gegnerschar

Bei Ihren Erlebnissen bekommen Sie es mit niederträchtigen Söldnern, aber auch mit Mutanten und Cyborgs zu tun. In **Sin** sind die Körperteile Kopf, Rumpf und Beine bei allen Feinden unterschiedlich empfindlich. Je nachdem, wo Sie ein Monster treffen, ist es mehr oder

Peter Steinlechner



Mehr Liebe als Sünde

Sin spielt sich wie der böse Bruder von Half-Life. Weniger perfekt und im Ambiente schmutziger, aber ähnlich abwechslungsreich und spannend. Innerhalb weniger Levels schleiche ich mich versteckt in Labors, kämpfe mich im nächsten durch Raketensilos, stehe urplötzlich in völliger Dunkelheit und rette dann die Menschheit vor einer geklauten Atombombe: So muß ein modernes 3D-Actionspiel aussehen. Die Story tut ein übriges, mich auf der Jagd nach Elexis zu motivieren. Zwar ist das realistisch-düstere Szenario sicher nicht jedermanns Sache, ich persönlich bin aber ganz froh, mal nicht durch Alien-Welten zu stolpern.

Häßliche Mutanten

Daß Sin nicht die Klasse eines Jedi Knight oder Half-Life erreicht, liegt neben der Präsentation an unnötigen Hängern. Außer manchmal arg mittelprächtigen Levelgrafiken ist das vor allem die deftige Kampfkraft einiger Zwischengegner, die nur echte Profis bei der ersten Begegnung erledigen. Auch die Figuren hätten besser dargestellt sein können, der Standard-Mutant wirkt nicht gerade prickelnd.





Erst fährt Sie ein Boot rund um die Ölplattform, dann schalten Sie per Zielfernrohr die Sicherheitsleute aus und können das Gebäude stürmen.

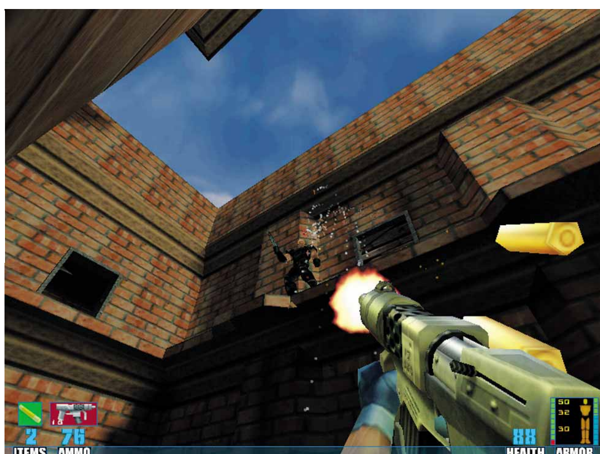


Elexis' Schergen entführen Blade in einer der 3D-Zwischensequenzen.

weniger fix erledigt. Das gilt umgekehrt auch für ihre Helden: Ohne Helm ist er sein Bildschirmleben schnell los. Die Gegner wirken grobschlächtiger als in **Unreal** oder **Half-Life** und bewegen sich längst nicht mit der Eleganz ihrer 3D-Kollegen. Dafür ist die KI ähnlich gut; die meisten Unholde nutzen geschickt jede verfügbare Deckung. Bei Verletzungen laufen Opponenten oft zu Verbündeten, um mit Verstärkung zurückzuschlagen.



Gelegentlich haben Sie es mit deftig schweren Obermotzen wie diesem zu tun.



Kampf in heruntergekommenen Häusern: Die Gangster verstecken sich überall.

Weniger schlau: Im Nahkampf greifen fast alle Feinde nicht mit Waffen an, sondern verprügeln Sie mit Fäusten und Füßen.

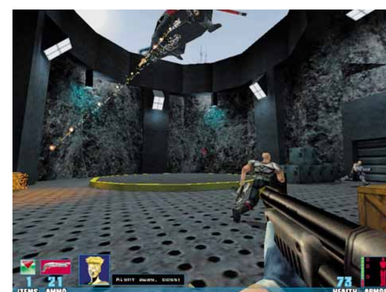
Hierzulande erscheint **Sin** angepaßt an die Gesetzeslage. Neben allem Pixelblut hat Activision auch die »Damage Textures« entfernt, die im amerikanischen Original den gegnerischen Verletzungsgrad auf makabre Weise verdeutlichen. Außerdem sehen Sie in einer Mutantenfabrik nur rote Kästen mit dem Aufdruck »Censored« auf den Fließbändern.

Blades Ballermänner

Je nach Level starten Sie mit anderer Waffenausstattung. Selbst Kampfgeräte, die Sie bereits eingesackt haben, werden nicht immer übernommen. Insgesamt gibt's zehn Kriegswerkzeuge, von der Pistole über die Schrotflinte bis zum Raketenwerfer. Einige der Waffen beherrschen einen alternativen Schußmodus; die MP wandelt sich zum Granatwerfer, der Energiestrahler zum Elektroschocker. Das Programm zeigt schöne Explosionseffekte, insbesondere Raketen detonieren in einem imposanten Feuerball.

Lasterhafte Netzwerkspiele

Sin basiert wie **Half-Life** auf der **Quake 2**-Grafikengine. Der Programmcode wurde leicht erweitert, sichtbar wird dies vor allem in Sachen Farbtiefe. Das Programm nutzt die Netzwerk-Features der id-Engine. Insgesamt bekommen Sie 14 sehr gut designte Multiplayer-Levels geboten. Unter anderem kämpfen Sie in einem fahrenden Zug oder legen sich in Bücherregalen und Schubladen als winziger Däumling mit menschlichen Mitstreitern an. Wahlweise spielen Sie als Blade, Elexis oder jugendlicher JC. Während die beiden männlichen Recken sich für Jeans- oder Metallhäute entscheiden, darf Fräulein Sinclaire auch im Bikini durch die Netzwelt toben. PS



In letzter Sekunden entkommt Elexis per Helikopter dem heranjagenden Blade.

Sin

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Ritual
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 90 bis 600 MByte
Spieler:	Einer, bis 32 (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ● 3Dfx ● Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 233 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Sehr gut



Düsteres, spannendes Actionspektakel.

Technik-Check: Sin

So spielen Sie schneller: Alle Fakten zur Hardware und nützliche Tips.

Die grundlegende Technik hinter dem spannenden 3D-Actionspiel **Sin** ist bekannt und bewährt: Die **Quake 2**-Engine. **Sin** bietet neben aufwendigen Partikel-Effekten teilweise sehr große Levels. Bei Rechnern mit wenig RAM oder einer langsamen Festplatte führt das aber zu verhältnismäßig langen Ladezeiten. **Sin** läuft zwar auch auf mittleren Pentium-Rechnern ohne 3D-Karte, allerdings nur in der niedrigsten Auflösung schnell genug. Auf einem flotten Pentium II mit Highend-Grafikchip liegt die Auflösungsgrenze ganz weit oben. PS

Die Performance-Tabelle

	Software	Rage Pro	Voodoo 1	Power VR	Riva 128	Mat G200	Banshee	Voodoo 2	Riva TNT
P133									
320x240	● gelb	● rot	● grau	● rot	● gelb	● gelb	● grau	● grau	● gelb
512x384	● rot	● rot	● gelb	● rot	● rot	● rot	● grau	● gelb	● gelb
640x480	● rot	● rot	● rot	● rot	● rot	● rot	● rot	● rot	● rot
P166 MMX, AMD K6/200									
320x240	● grün	● grün	● grau	● gelb	● grün	● grün	● grau	● grau	● grün
512x384	● gelb	● gelb	● grün	● rot	● gelb	● gelb	● grau	● gelb	● gelb
640x480	● rot	● gelb	● gelb	● rot	● gelb	● gelb	● gelb	● gelb	● gelb
P233 MMX, AMD K6/300									
320x240	● grün	● grün	● grau	● grün	● grün	● grün	● grau	● grau	● grün
640x480	● gelb	● gelb	● gelb	● gelb	● grün	● gelb	● grün	● grün	● grün
800x600	● rot	● rot	● schwarz	● rot	● gelb	● gelb	● gelb	● gelb	● gelb
PII 233, Celeron 300, AMD K6-2/300									
512x384	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün	● grau	● grün	● grün
640x480	● gelb	● gelb	● grün	● gelb	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün
800x600	● rot	● gelb	● schwarz	● gelb	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün
PII 300, Celeron 333, AMD K6-2/350									
640x480	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün
800x600	● gelb	● gelb	● schwarz	● gelb	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün
1024x768	● rot	● gelb	● schwarz	● rot	● grün	● gelb	● grün	● hellgrün	● grün

Legende

- ● (schwarz) nicht möglich
- ● (grau) zwar flüssig, aber quasi unspielbar, da Bildausschnitt nur Teil des Monitors füllt.
- ● (rot) unspielbar langsam
- ● (gelb) mit Einschränkungen spielbar
- ● (grün) gut spielbar
- ● (hellgrün) nur im SLI-Modus möglich

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Außer dem Software-Modus ausschließlich OpenGL. Direct 3D wird nicht unterstützt.

LANDSCHAFT: Die meisten Räume sind geschlossen, aber ziemlich groß; gelegentlich gibt's auch offene Flächen.

FIGUREN: Die Polygon-Figuren wirken nicht sehr detailliert, sind aber gut animiert. Kopf, Torso und Beine werden vom Programm getrennt verwaltet, was allerdings nur bei Schußwechseln eine Rolle spielt.

SICHTWEITE: Es gibt Beschränkungen in der Sichtweite, allerdings stören die in Sin nicht und lassen sich auch ganz deaktivieren; die Hintergrund-Bitmaps sind nur wenig detailliert.

SOUND: Hauptfigur und (nicht sichtbarer) Nebendarsteller plaudern ausgiebig per Funk (Englisch); gute Waffengeräusche; musikalisch untermalen je nach Level düstere Atmosphären-Klänge oder schriller Metal das Geschehen.

TEXTUREN: Unauffällig, aber gut an Wände und Böden angepaßt; gelegentlich optisch unpassend; Schüsse und Explosionen färben die Wände kurze Zeit schwarz ein.

SPEZIALEFFEKTE: Sin bietet aufwendige 3D-Explosionen; bei Schüssen an Wände prallen die Kugeln mit Partikel-Effekten ab.

CUTSCENES: Jedem längeren Abschnitt folgt eine Zwischensequenz direkt in der 3D-Engine.

Tuning-Tips

TIP 1: Damit die Ladezeiten etwas weniger nerven, öffnen Sie vor Spielstart im Hauptmenü die Konsole (»^«-Taste links neben der »1«) und geben dort »developer 1« und »set flushmap 0« ein.

TIP 2: Um beim Starten des Programms die Videos zu überspringen, rufen Sie das Programm mit der Eingabezeile »sin.exe +menu_main« auf. Falls Sie nicht den vorgegebenen Namen benutzen, fügen Sie noch »+set player« und Ihren Kampf-Nick dazu.

Rückkehr zum Jurassic Park

Trespasser

Seit Jurassic Park 2 ist die Schwesterinsel des Dino-Eilands verlassen – zumindest von Menschen. Zu dumm, daß Sie als Heldin wider Willen just dort abstürzen.



Die späteren Levels sind zerklüftet und bieten



Auf CD: spielbare Demo

Nach jahrzehntelanger Forschungsarbeit gelingt es John Hammond, die Dinosaurier wiederzuerschaffen, um auf einer abgelegenen Insel einen Mega-Vergnügungspark zu errichten. Doch wer nicht zufällig den größten Kinohit des Jahres 1994 verpaßt hat, weiß: **Jurassic Park** ist nicht von Dauer. Schon nach zweieinhalb Filmstunden haben die Dinosaurier die Insel überrannt, alle Bösen gefressen und die Frisuren der Guten zerzaust. Im Nachfolger **Vergessene Welt** erkundeten die Helden aus Teil 1 den Ort, an dem die eigentliche Dinozucht stattfand. Doch wieder siegten die Echsen. Steven Spielbergs Spielfirma Dreamworks Interactive schickt Sie nun auf eben dieses Eiland. **Trespasser** spielt 20 Jahre nach den unschönen Ereignissen des zweiten Kinofilms.

Facts

- 7 Dinotypen
- 8 große Levels
- 16 Waffentypen

Heldin wider Willen

Im Gegensatz zu den tumben Film-Protagonisten (»Och, laß uns doch das süße T-Rex-Baby streicheln...«) kann Heldin Anne nichts für ihr Abenteuer – auf dem Weg in einen Kurzurlaub ist ihr Flugzeug abgestürzt. Die verdächtige Häufung von International-Genetics-Firmenschildern sowie die aus dem Off ertönende Tagebuch-Stimme des rauschebärtigen Jurassic-Opas (alias Lord Richard Attenbourough) beunruhigen sie zu Recht. Bald darauf trifft sie auf zwei der gigantischen Brontosaurier, die allerdings nur friedlich Blätter abzupfen. Die wirklich gefährlichen Dinos sind kleiner, schneller – und viel aggressiver. **Trespasser** ist ein waschechtes Actionspiel, die enthaltenen Puzzle-Elemente fallen nicht sonderlich ins Gewicht. Meist müssen Sie Höhenunterschiede mit Hilfe von Kisten überwinden oder Codekarten finden.

Dino-Dia-Show

Während Anne noch darüber nachsinnt, wo sie wohl gelandet ist, wundern Sie sich vielleicht darüber, weshalb das Spiel als Dia-Show programmiert wurde. Aber weit gefehlt, wahrscheinlich haben



Zwei mächtige Tyrannosaurier ringen erbittert um ihre Beute (den toten Dino links).



große Höhenunterschiede.



In der Forschungsstation versteckt sich das Geheimnis der Dinozucht.

Sie einfach nur einen »schwachen« Rechner – einen Pentium II/266 oder darunter. Denn nur eines ist hungriger als ein T-Rex zur Osterzeit: die Grafik- und Welt-Engine von **Trespasser.** Im Gegensatz zu vielen anderen aktuellen 3D-Actionspielen stellt Dreamworks' Laborzüchtung große Außenwelten dar. Keine künstliche Begrenzung der Sicht hilft den Grafikroutinen, Ihr Blick schweift in weite Ferne. Jedem beweglichen Objekt ist eine bestimmtes Gewicht und ein Geräusch zugewiesen. Wenn Sie etwa einen Stein schleudern, kann dieser eine Flasche umwerfen – es ertönt der Soundeffekt »Stein gegen Glas«. Die Flasche kullert dann ein paar Meter und schubst vielleicht noch eine instabil gelagerte Tonne den Hang hinunter, von blechernen Schlägen begleitet.





Die beiden Ausschnitte zeigen typische Grafikmodi für akzeptable Performance auf schwächeren Systemen. Oben 320x400, Softwaremodus, viele Details – unten 640x480, Voodoo 1, mittlere Details.

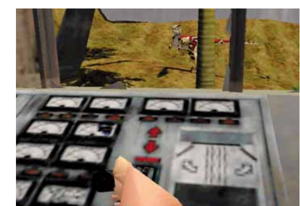
Acht Riesenlevels

Anne will die völlig menschenleere Insel schleunigst wieder verlassen. Auf der Suche nach einem Funkgerät dringt sie immer weiter in das Innere des Dschungels vor, besucht die Villa von John Hammond und erklettert schließlich den höchsten Berg. Rauchstimmige Kommentare der Heldin und die vorgelesenen Tagebucheinträge ziehen Sie immer weiter in die Handlung hinein. Das Geschehen unterteilt sich in acht Levels; jeden müssen Sie mit leeren Händen angehen. Die Regionen sind enorm groß und für lange Erkundungsmärsche gut. Wenn Sie nicht den Überresten einer Monorail-Bahn folgen wollen, findet sich meist auch ein anderer Weg. Sie streifen an Büschen, Bäumen und allerlei kaputten Gebäuden vorbei. Die überall herumliegenden Waffen entsprechen angeblich genau ihren Vorlagen, was Schußfrequenz, Rückstoß et cetera anbelangt. Nachladen können Sie die Kanonen nicht, deshalb muß auch mal ein Baseballschläger oder Stuhl zur Selbstverteidigung herhalten.

Fordernde Technik

Die Grafikgüte hängt extrem von der Prozessor- und Grafikkarten-Power Ihres Systems ab. Wir haben **Trespasser** überwiegend auf einem Pentium II mit 300 MHz, 128 MByte RAM und Voodoo-2-Karte getestet. Trotzdem ruckelte das Spiel bei normaler Texturqualität und 640er Auflösung, sobald einige Dinos herumstampften. Richtig schön wirkt's erst bei maximaler Auflösung, Texturqualität und Detailfülle. In allen Varianten störend ist das späte »Aufklappen« der hochauflösenden Texturen.

Alle Gebäude lassen sich betreten, ohne daß die Engine umschaltet. So können Sie aus



Während wir einen Hebel umlegen, beobachtet uns ein Raptor durchs Fenster.

Christian Schmidt



Gewagtes Experiment

Trespasser sorgt zu Beginn für offene Münder. Polternd zu Boden krachende Kistenstapel und realistische Wellenmuster im Wasser gab es in dieser Detailverliebtheit noch nie zu bewundern. Um all diese Effekte auch flüssig zu sehen, muß ich die an sich hübsche Grafik auf schwächeren Computern allerdings auf miese Qualität herunterregeln.

Krampf im Arm

Neben horrenden Hardware-Anforderungen sorgt auch die verquere Steuerung für Haareraufen. Meine Protagonistin hebt zwar sperrige Kisten mühelos mit einem Arm, aber selbst winzige Kiesel fallen ihr beim Kontakt mit einem Hindernis aus der Hand. Nicht selten stellen Sie nach dem Sprungmarathon über eine Kistenreihe fest, daß Ihre Waffe auf der anderen Seite zurückgeblieben ist. Solche Kinderkrankheiten gleicht Trespasser aber durch Atmosphäre wieder aus. Denn für geduldige Spieler mit flottem PC gibt's auf der verlorenen Insel jede Menge zu entdecken.

Jörg Langer



Wo bitte ist der Realismus?

Trespasser hat eine aufwendige Physik-Engine. Aber keine realistische! Die Dinos erheben sich ab und an zu ulkigen Luftsprüngen. Meine Kugeln schlagen ebenso schnell im fernen Hang ein wie vor meinen Füßen. Eine geschleuderte Pistole wird von einer Kiste wie von einem Trampolin zurückgeworfen. Kaputtmachen kann ich fast nix; Kisten oder Bäume bleiben immer ganz. Explosionen oder Feuer gibt's auch nicht. Trotzdem, es wirkt toll, wenn Dinos sich überschlagend zu Tale kullern. Nur, wieso kauern sich sämtliche Viecher nach dem Ableben wie ein Vierbeiner zusammen, der keine Lust auf »Gassi im Regen« hat? Richtig begeistert hat mich nur die Landschaftsdarstellung.

Weltunterang mit Ausblick

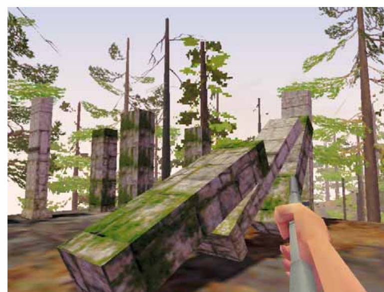
Trespasser lebt von seiner Weltuntergangs-Stimmung, einigen prächtigen Szenerien sowie den eingestreuten Kommentaren. Die Dinos geben spannende und teils furchteinflößende Gegner ab. Der vollbewegliche Arm freilich ist ein Spielspaß-Killer. Zwei Kisten übereinanderzusetzen gerät zur Sisyphusarbeit, zum Öffnen der Zahlenschlösser brauchte ich trotz bekanntem Code mehrere Minuten. Enttäuscht bin ich vom Abspann – da kämpft man sich bis auf den höchsten Berg der Insel vor und bekommt gerade mal ein Minütchen lustloser Render-Reste zu sehen. Die Dreamworks-Grafiker mußten wohl alle am Trickfilm »Antz« mitarbeiten…

Unbestritten: Trespasser ist eine Bereicherung in Sachen intelligente 3D-Action. Während der Testphase habe ich mehrere begeisternde Szenen erlebt. Aber bei Bedienung und Spieldesign wurde zu sehr geschludert – ein Fall für Innovationsfreunde mit Highend-Hardware.

dem Fenster im ersten Stock eines Hauses, über die umliegenden Straßen und die Stadtmauer hinweg, bis zum bewaldeten Hügel in der Ferne schauen. Oder Sie blicken von einer Paßstraße zurück auf einen weiter unten liegenden Staudamm, hinter dem sich ein Tal erstreckt, durch das sie einige Zeit zuvor noch gewandert sind.

Dinos mit Eigensinn

Die aus virtuellen Skeletten bestehenden Dinos zeigen deutliches Eigenleben – jedoch immer erst dann, wenn Sie die Szene auch sehen können. Da gehen etwa zwei hungrige Velociraptoren auf einen gehörnten Triceratops los, oder ein T-Rex verspeist einen friedliebenden Parasaurolophus. Die sieben Dinotypen haben bestimmte Kennzeichen wie Schnelligkeit, Aggressivität oder Jagdverhalten. Und während Sie einen der häufig nervenden

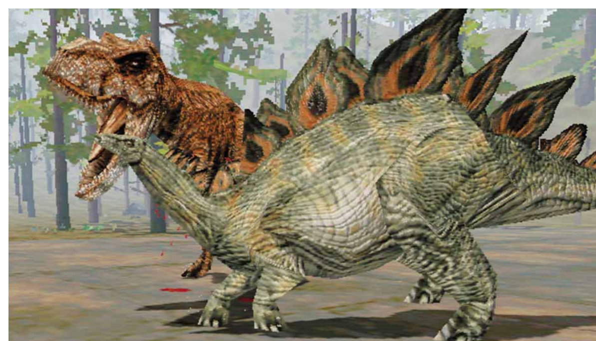


Ihre Schüsse bringen per Domino-Effekt mehrere modrige Steinplatten zu Fall.

Albertosaurier mit ein, zwei Gewehrkugeln ausschalten können, hält ein Tyrannosaurus Rex sekundenlangen Beschuß mit einem fest installierten Jeep-MG aus. Viele Saurier wollen nichts von Ihnen, solange Sie ihnen nicht zu nahe kommen oder sie beim Fressen stören. Die Velociraptoren hingegen sind fast immer auf der Jagd. Wie im Film legt man gerne auf einen lauernden Raptoren an, während sich von hinten sein Kollege anschleicht.

Verlorene Pistolen

In Sachen Inventar gibt sich **Trespasser** spartanisch. Sie dürfen immer nur einen Gegenstand einstecken und einen in der Hand tragen. Ihr bieg- und drehbarer Arm erlaubt es, Objekte beliebig zu neigen oder zu rotieren. Waffen müssen Sie von Hand ausrichten, so daß Kimme und Korn übereinanderliegen. Leider beschneidet dieser versuchte Realismus den Spielspaß. Oft gehen Sie durch eine Tür, während Sie Ihre MP leicht horizontal halten. Prompt stößt sie gegen den Rahmen und fällt zu Boden. Physikalisch mag das korrekt sein. Aber jeder normale Mensch würde einfach instinktiv die Waffe anders halten. Auch alle anderen Interaktionen im Spiel laufen so ab. Um etwa eine Taste zu drücken, müssen Sie sie durch Ausfahren, Ausrichten und gezieltes Zustoßen des ganzen Arms erwischen. **Trespasser** versetzt sie praktisch in die Rolle eines Neugeborenen. LA



Blutiger Ernst: Ein T-Rex attackiert einen friedliebenden Stegosaurus.







Über lange Holztreppen erklettern wir einen Staudamm, schauen von seiner Spitze herab und betrachten ihn etwas später von einem weit oberhalb gelegenen Gebirgspfad.

Trespasser

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Dreamworks
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 120, 195 oder 375 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX 32 MByte, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 64 MByte, 8fach CD Riva-TNT-Karte

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Hardwarehungrige Dinos mit Jurassic-Lizenz.

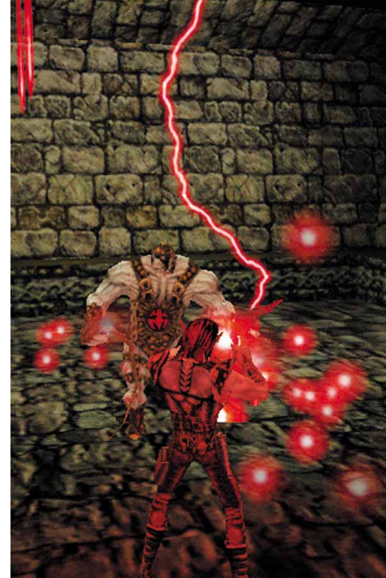
Im Mittelpunkt des Kampfgeschehens

Heretic 2



Auf CD: spielbare Demo

Düster ist out, Tempo ist in: Raven setzt auf leichtgängige Action und aufwendige Grafikeffekte.



Mit Pfeil und Bogen entsteht ein Säuregewitter.



Per Powerup verschießt der Kampfstock Blitze.

Sobald auf dem PC scharf geschossen wird, gilt die Ich-Perspektive als ehernes Gesetz. Kaum einem Spieler von Unreal oder Half-Life kommt es ernsthaft in den Sinn, Figuren wie Gordon Freeman über die Schulter gucken zu wollen – von anderen Blickwinkeln mal ganz zu schweigen. Zum einen vermittelt die Ich-Perspektive das Gefühl, mitten in der Action zu stehen. Zum anderen läßt sich aus ihr am genauesten zielen. Trotzdem bricht Raven Software in Heretic 2 mutig die Regel und setzt Ihnen die Hauptfigur sprichwörtlich vor die Nase. In Heretic 2 dreht sich alles um den Elfen Corvus. Der kehrt nach langen Jahren in einer anderen Dimension zurück in seine Heimat Parthoris. Doch oh Schreck: Statt alten Bekannten begegnet Corvus im Hafen nur einem blutrünstigen Zombie. Bald stolpert er über die Gebeine ehemaliger Mitbürger, die noch lebende Bevölkerung liegt entweder krank darnieder oder ist zu Bestien mutiert. Corvus bleibt keine Wahl, er muß der Sache auf den Grund gehen.



Nur an Wänden zoomt die Kamera so heran, daß man die Gegner erkennt.

Kunterbunte Levels

Besorgt kämpft sich der wackere Elf durch das mittelalterliche Silverspring und dessen Palast. Dort bekommt er in einer der zahlreichen, direkt in der 3D-Engine ablaufenden Zwischensequenzen erste Hinweise auf den Verursacher der Seuche, einen mysteriösen Magier. Die linearen 23 Levels bieten nicht nur liebevoll gestaltete Texturen, sondern auch viel Abwechslung. Durch die engen Gassen von Silverspring prügeln Sie sich vor allem im Nahkampf, später müssen Sie vorsichtig über Steinfelsen durch Sümpfe hüpfen und sich in bunt ausgeleuchteten Katakomben durch Käferhorden kämpfen. Zwischendurch gibt's sogar ei-



Vor dem Palast von Silverstone greifen Sumpfwesen mit grellgelben Giftzaubern an.


Gut geschützt mit magischem Schild greift Corvus einen Zwischengegner an.


Zwischensequenzen erzählen die Handlung direkt in der 3D-Engine.

nen längeren Abschnitt, in dem Sie sich gegnerlos durch dunkle Dungeons voller tödlicher Fallen arbeiten. Zum großen Finale schließlich


Gegen die makabren Henker der späteren Levels hilft ein Feuerzauber am besten.

führt Ihr Weg durch Minen, bevor Sie sich dem Endgegner in dessen Burg stellen.

Bombastische Magie

Einen echten Vorteil bietet der genre-unübliche Blickwinkel in Sachen Waffengewalt. Corvus erschafft magische Säuregewitter über den Gegnern, haut feindlichen Zombies glühendes Mana um die untoten Ohren oder läßt mit großen Gesten gewaltige Feuerbälle entstehen. Insgesamt hat er neun Waffen, allen gemein sind farbenfrohe bis knallbunte Spezialeffekte. Per Powerup beherrscht jedes Kampfgerät außerdem vorübergehend einen zweiten Schußmodus. Ein grüner Energiestrahl läßt dann etwa gewaltige Kugelminen durch den Level hopsen. Weitere Extras erlauben Ihnen den Einsatz von Defensivzaubern. So stößt ein blau glühender Energiekreis selbst größere Gegnergruppen zurück und verschafft so Zeit zum Waffenwechsel. Mit einem Sonderobjekt können Sie sich aus heißen Schlachten an den Levelanfang retten, ein anderes verwandelt den Gegner in ein harmloses Huhn.

Beschädigter Held

Corvus beherrscht wie Lara Croft verschiedene Schrittgeschwindigkeiten, kann in jede Richtung springen und sich elegant auf Häuserdächer oder Felsklippen hochziehen. Die Animationen wirken steifer als in **Tomb Raider,** dafür ist das Bewegungsrepertoire Ihres drahtigen Helden ein wenig umfangreicher. Sogenannte »Damage Textures« sorgen dafür, daß Sie Corvus' Gesundheitszustand direkt an seiner Figur erkennen. Nach heftigen Auseinandersetzungen ist sein Äußeres von Wunden übersät. Im Spielverlauf wird auch Corvus von der Seuche angesteckt, der anfangs makellose Held wandelt sich zur kränkelnden Figur mit grauer Haut und schütteren Haaren.

Heretic 2 bietet – dank der verwendeten **Quake 2**-Engine – einen umfangreichen Mehrspieler-Modus mit fünf gut gestalteten Karten. Sie spielen nicht nur als die Hauptfigur, sondern wahlweise auch als weiblicher Elf oder als eines der Monster. Im Internet oder per LAN können Sie gegen bis zu 32 Mitstreiter antreten. Eine kostenlose Schnupperversion von **Gamespy,** das halbautomatisch nach geeigneten Internet-Servern sucht und Ihnen viel lästige Konfigurationsarbeit abnimmt, liegt dem Programm bei. PS

Peter Steinlechner



Schnell und schön

Eingefleischte Fans der bisherigen Raven-Ausflüge nach Parthoris wird Heretic 2 sicher verschrecken. Habe ich mich bisher durch eher düstere Levels gekämpft, fegt Corvus diesmal wie ein Wirbelwind durch ein vergleichsweise buntes, grafisch opulentes und leicht zugängliches Actionfest. An Stelle der komplexen Levelanordnung jage ich auf schnurgeradem Weg durch eine spannend inszenierte Handlung. Nur stellenweise greifen die Designer zu tief in den Farbtopf, und angebliche Fantasy-Insekten erinnern eher an Außerirdische.

Gute Kameraführung

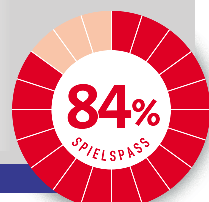
Die Schulter-Perspektive ist technisch gut gelöst. Anders als in Tomb Raider habe ich den Gegner sogar in engen Gängen immer fest im Blick. Einen Nachteil hat der Blickwinkel aber: So schön animiert Corvus auch ist, an seinen Bewegungen habe ich mich schnell sattgesehen. Und es ist doppelt schade, daß ich die Gegner nie in ihrer vollen Pracht bewundern kann. Die stürzen sich auf die Hauptfigur, statt mal aus nächster Nähe in die Kamera zu blinzeln.

Heretic 2

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Raven Software
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in V.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 280 MByte
Spieler:	Einer bis 32 (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ● 3Dfx ● Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	P200, 32 MB, 4x CD, 3Dfx oder P233, 32 MB, 4x CD	Pentium II 233 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Gelungenes Actionspiel mit viel Tempo.

Ballern, bis die Rohre glühen

Wargasm

DID bringt Atmosphäre auf das Schlachtfeld. Mit realistischer 3Dream-Grafik und rasanter Action kämpfen Sie um die virtuelle Weltherrschaft.



Plagen Sie Welteroberungsgelüste, doch es mangelt Ihnen am nötigen Kleingeld für das militärische Equipment? Dann sind Sie ein potentieller Nutzer des (frei erfundenen) World Wide War Web. Denn die Staatsoberhäupter werden laut Hintergrundstory von Wargasm in Zukunft keine echten Streitkräfte mehr mobilisieren, sondern virtuelle Krieger in einer Netzwerkumgebung antreten lassen. Im Internet der Zukunft können Sie die ganze Erde unter Ihre Kontrolle bringen. Alles was Sie dazu benötigen, sind ein PC und natürlich Wargasm – ein rassiges Actionspiel mit Strategie-Anleihen.

Atmosphäre satt

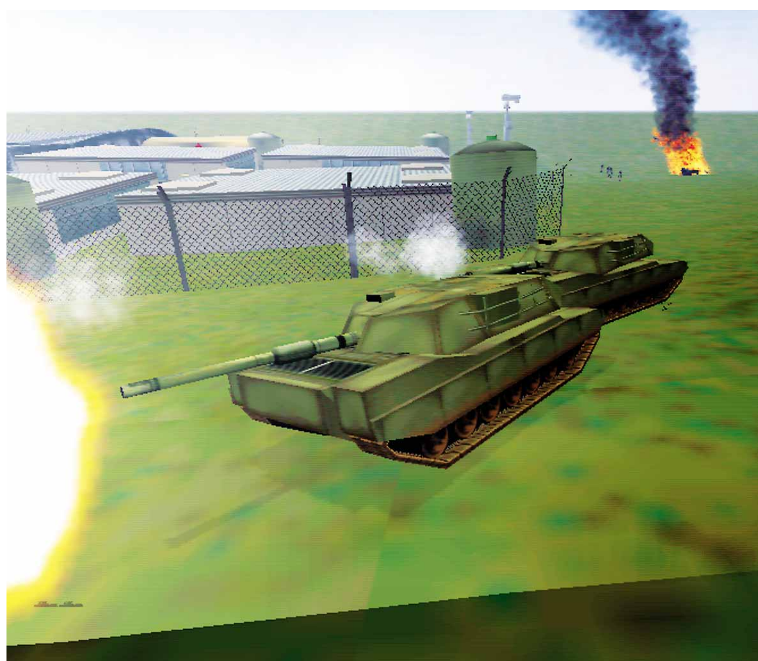
Wer sich heute gegen die Konkurrenz im Echtzeit-3D-Action-Bereich behaupten will, muß sich schon etwas besonderes einfallen lassen. DID hat deshalb die schicke 3Dreams-Grafik-Engine entwickelt, um in Wargasm die Gefechte stilvoll in Szene zu setzen. Wuchtige Explosionen vor zerklüftetem Terrain und Regenschauer in Auflösungen bis zu 1024 mal 768 Pixeln sind nur ein erster Schritt dahin. Doch damit längst nicht genug, rennen auf den Schlachtfeldern der Zukunft realistisch animierte Soldaten um ihr Leben, die von massigen Panzern gejagt werden. Deren Hauptsorge, neben den Geschossen der Artillerie, sind die Kampfhubschrauber, die den Tanks aus der Deckung heraus mit Raketen zusetzen. Jede einzelne Einheit in diesen Massenschlachten dürfen Sie selbst steuern und befehligen – entweder direkt mit dem Joystick in 3D, oder per Maus von einer 2D-Landkarte aus.

Von Kontinent zu Kontinent

Ihren erdballumspannenden Feldzug beginnen Sie mit einem begrenzten Kontingent an Fußsoldaten, Abrams- und Schützenpanzern, sowie einer Handvoll Transporthubschrauber. Damit wagen Sie sich in technologisch unterentwickelte Zonen wie Afrika oder Südamerika, bevor Sie Hightech-Länder wie die USA oder China attackieren. Auf jedem Kontinent erwarten Sie sechs Einzelschlachten, die Sie alle für sich entscheiden müssen. Als Belohnung winken kraftvollere Waffensysteme wie dicke T-80-Panzer, Flugabwehrgeschütze oder ein paar Kampfhubschrauber.



Der Infanterist muß aufpassen, nicht überrollt zu werden.



Flammen schlagen aus dem Rohr, während der Panzer die Chemieanlage verteidigt.

Fast wie ein Schlachtengemälde wirkt die opulente Grafik von Wargasm.



Nach Eroberung der Heli-Technologie dürfen Sie selbst abheben.

Mit Mann und Maus

Jedes Schlachtfeld konfrontiert Sie mit sehr ähnlich klingenden Aufgaben wie »Erobern Sie das Munitionsdepot« oder »Verteidigen Sie Ihre Basis«. Auf einer Übersichtskarte plazieren Sie Ihre Streitmacht und kommandieren sie aus einer fummeligen Kombination von Maus- und Tastaturbefehlen. Besonders umständlich gestalten sich Zooms (Maus und STRG-Taste) oder Gruppenbefehle (Maus plus SHIFT-Taste). Die Steuerung der Panzer, Hubschrauber und Soldaten in 3D erweist sich als komfortabler. Gerade hier wäre eine Maussteuerung für den Rundumblick wünschenswert gewesen, aber auch mit einem 4-Button-Joystick bekommen Sie die Streitkräfte in den Griff. Schon nach kurzer Zeit geben Sie Gas und drehen nebenher lässig die Panzerkanone. Keine Panik brauchen Sie vor den normalerweise schwer steuerbaren Hubschraubern zu haben: In **Wargasm** fahren Sie die Dinger quasi wie ein Auto durch die Luft.

Selbst ist der Soldat

Sie werden sehr schnell feststellen, daß Sie selbst Ihr bester Mann sind. Während die CPU-Kameraden gerade mal zwei gegnerische Einheiten mit einem Panzer zerstören, schaffen Sie mindestens zehn. Das ist aber auch bitter nötig, um die teilweise sehr schweren Szenarien zu bewältigen. Am besten teilen Sie sich ein paar Geleitschutzpanzer zu und fahren in Richtung Feind.

Von Explosionen sollten Sie sich jedoch so weit wie möglich entfernt aufhalten, sonst bleiben von Ihrem Recken nur ein paar traurige Polygondreiecke übrig. Weil Sie zu keiner Zeit neue Einheiten nachbauen können, wiegt jeder Verlust doppelt schwer. Vor allem, da Sie Verluste auch nur nach dem vollständigen Sieg über einen Kontinent durch neue Einheitentypen aufstocken können. Besonderer Wert kommt den jederzeit anforderbaren Transporthubschraubern zu. Damit werden Bonuskisten ins Einsatzgebiet befördert, die praktische Dinge wie Hellfire-Raketen oder einen Panzerungsbonus enthalten. Doch Vorsicht, Kisten mit Fragezeichen (und unbekanntem Inhalt) können Ihre Jungs auch verletzen.

Im Multiplayermodus dürfen Sie getrost alle Anflüge von Strategie vergessen. Denn dann gilt es, bis zu 15 menschlichen Gegnern mit einem Vehikel Ihrer Wahl den Garaus zu machen. MIC

Mick Schnelle



Klasse Action – verkorkste Strategie

Wow, das Schlachtengetümmel haben die Grafiker von DID klasse in Szene gesetzt. Alles ist in Bewegung, Panzer feuern ihre Kanonen ab, und Regen behindert die Sicht. Satte zwei Klassen schlechter ist der Kommando-Modus von der 2D-Karte aus. Mit einer ordentlichen Maussteuerung kann so ziemlicher jeder C&C-Klon aufwarten. Wieso versagt ausgerechnet Wargasm in diesem Punkt? Vor allem in hektischen Phasen bricht durch Fehlklicks leicht das große Chaos aus.

Spaß ohne Strategie

Am besten verzichten Sie weitgehend auf die Alibi-Strategie. Stellen Sie sich einen kleinen, überschaubaren Trupp zusammen und steuern Sie ein Fahrzeug davon selbst. So gelingen die meisten Einsätze und machen richtig Spaß. Wenn Sie intelligente Action mit einem Hauch Simulation mögen, kämpfen Sie in Wargasm richtig.



Eigens angeforderte Transporthubschrauber bringen Kisten mit Hightech-Waffen.

Wargasm

Genre: 3D-Action | Hersteller: DID
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis | System: Windows 95
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.) | Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark | Festplatte: ca. 215 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/266 32 MByte RAM, 6fach CD Direct3D-Karte	Pentium II/300 32 MByte RAM, 6fach CD Direct3D-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Schicke Actionballerei ohne taktischen Tiefgang.

Glover

Ein Handschuh bleibt am Ball.



Nach der Attacke des Säbels trägt Ihr Gummiball ein Pflaster.

Ausgeflippte Jump-and-run-Figuren wie Echse Gex oder den luftigen Rayman gibt's genügend – der hüpfende Handschuh aus Glover paßt prächtig in diese Clique. Der vierfingrige Protagonist muß einen bunten Ball unbeschadet ins Ziel bugsieren. Auf Tastendruck dribbelt, schlägt oder wirft er die Kugel. Ihren rollenden Schützling verwandeln Sie per Zauberspruch in eine von fünf Formen. Mit dem Gummiball hüpfen Sie so auf höhere Ebenen, wogegen sich die Bowlingkugel vorzüglich zum Plätten von Monstern eignet. Sie können den Ball jederzeit liegen lassen, um den Weg auszukundschaften; das ist auch bitter nötig, denn Monster, Fallen und Abgründe lauern bei Glover an jeder einzelnen Ecke. CS

Christian Schmidt

Runde Sache

Ach, wie niedlich: Der drollige Handschuh, die farbenfrohen Welten und die fröhliche Musik wirken auf den ersten Blick äußerst kindgerecht. Weit gefehlt: Glovers komplexe Levels sind gespickt mit knallharten Schikanen, aber auch vollgestopft mit Überraschungen. Die Steuerung des Ballakrobaten und der Kameraführung wollen erst mühsam erlernt werden; dann macht Ballspielen aber mal wieder richtig Spaß.

Glover

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Hasbro Interactive
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 50 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 166, 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 200, 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200, 32 MByte RAM, 4fach CD, 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Kniffliges Actionspiel mit Hand (und Fuß).

Global Domination

Wie ich lernte, die Bombe zu lieben.



Mit Jägern und Raketen beschießen wir einen feindlichen Bomber.

Für das Actionspiel Global Domination recycelt Psygnosis das alte Missile Command: Anders als beim Spielhallen-Klassiker wehren Sie nicht nur Raketen ab, sondern greifen auch selber mit Atombomben an. Außerdem verstärken in den 21 Missionen Kreuzer, U-Boote, Bomber, Abfangjäger und Killer-Satelliten Ihr Arsenal. Damit beharken Sie sich auf einem frei zoom- und drehbaren 3D-Globus mit Nachbarstaaten. Dabei müssen Sie Ihr Missionsziel im Auge behalten, das sich im Verlauf eines Einsatzes mehrmals ändert. Beispielsweise beginnen Sie mit Raketen-Abwehr, müssen dann ein U-Boot aufspüren und später einen Flugplatz zerstören. Als Belohnung gibt's nette Videosequenzen. RS

Rüdiger Steidle

Rasante Raketenhatz

Global Domination holt aus dem altbackenen Spielprinzip eine Menge Spielspaß heraus. Einfache Bedienung, spannende Missionen, (mega)-tonnenweise Action und sogar Videosequenzen. Leider sind mir die Briefings während der Einsätze viel zu ungenau – ich mußte jeden Level entnervend oft spielen, bis ich wußte, was zu tun war.

Global Domination

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Psygnosis
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 1 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Netzwerk, Internet)		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 90, 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166, 32 MByte RAM, 8fach CD, Direct3D-Karte	Pentium 200 MMX, 32 MByte RAM, 24fach CD, Direct3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Geglücktes Revival von Missile Command.

Schlüpfriges Action-Rennspiel

Powerslide

In der verstrahlten Zukunft sind alle Menschen durchgeknallt und liefern sich beinharte Autorennen.



Die Fahrer in Powerslide zweckentfremden eine Staumauer als Rennstrecke.

Sie würden gerne in Ihr Auto klettern und ein Wettrennen fahren, aber vor lauter radioaktivem Matsch auf der Straße schlingern Sie



Ihr Auto steuern Sie wahlweise auch aus der Ich-Perspektive.

hilflos von Hauswand zu Hauswand. Was tun? In **Powerslide** trotzt eine Horde abgefahrener Typen den widrigen Umweltbedingungen und driftet mit aufgemotzten Schlitten über halsbrecherische Rundkurse.

Gruselkabinett

Ein Sammelsurium ausgeflippter Fahrer bestreitet die Autorennen der Zukunft. Ob zum laufenden Kaktus mutierter Wissenschaftler oder Kettenraucher mit implantiertem Frischluft-Föhn, **Powerslide** stellt Ihnen jeden Konkurrenten mit Bild und Biographie vor. Bis zu elf der skurrilen Fahrer tummeln sich gleichzeitig mit Ihnen auf den acht Rundkursen. Anfangs sind nur drei Strecken zugänglich; wenn Sie eine von drei Meisterschaften mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad gewinnen, werden weitere Kurse, Fahrer und Autos freigeschaltet.

Kontrolliertes Rutschen

Auf den staubigen Straßen ist das Fahren nicht einfach; die Flitzer rutschen noch extremer zu den Seiten als Rallyewagen. Bis Sie die eigenwilligen Fahrzeuge in perfekte Drifts zwingen, ist einige Übung notwendig. Kurvenreiche Strecken machen Ihnen den Rennsieg nicht leichter; Hügel, Röhren und Sprungschanzen sind nur einige der Schikanen. Die postnuklearen Tracks sind zwar etwas düster geraten, sehen dafür aber auf leistungsfähigen Rechnern sehr gut aus. Während der Rennen durch verfallene Städte, Minen oder Schneewüsten werden Sie allerdings kein Auge für die Details haben: Die extrem starken Computergegner ziehen beim kleinsten Fahrfehler gnadenlos an Ihnen vorbei. CS





Zwei der skurrilen Rennfahrer.

Christian Schmidt



Schick und schwer

Stilvoll gleite ich durch eine Haarnadelkurve und beschleunige aus dem Drift heraus an einem gegnerischen Auto vorbei – der stundenlange Kampf mit der Steuerung hat sich gelohnt. Wenn ich dann aber in der nächsten Kehre durch einen winzigen Patzer die Plazierung gleich wieder einbüße, möchte ich am liebsten ins Keyboard beißen.

Bei Powerslide bekommen Sie nichts geschenkt: Kurse und Gegner sind hammerhart. Ehrgeizige Piloten werden für einen Meisterschaftssieg durch neue Strecken und Wagen ansprechend entlohnt.

Powerslide

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	GT Interactive
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 90 oder 260 MByte
Spieler:	Einer bis zwölf (Netzwerk)		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
P 233, 32 MB, 4x CD oder P133, 32 MB, 4x CD, 3D-Karte	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD Riva TNT-Karte

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Griffiges Rennspiel mit rutschenden Autos.

Crime Killer

Das Verbrechen steckt auch in Ihrem PC.



Der gar schreckliche Polygonklotz ist unser nächster Gegner.

Die Welt der Zukunft wird vom Bösen beherrscht. Auch die einfallslos texturierten Straßen und Gebäude Ihrer Heimatstadt sind nicht mehr sicher. Doch als **Crime Killer** sorgen Sie für Recht und Ordnung. Mit Ihrem schwerbewaffneten Streifenwagen nehmen Sie böse Buben in klotzigen Gangstermobilen aufs Korn. Einem längeren Beschuß aus Ihrer Bordkanone haben die nur wenig entgegenzusetzen. Gelegentlich zerbröseln Sie auch mal militante Falschparker oder betäuben Minderkriminelle mit Hypnostrahlen. Nach einigen Levels steigen Sie auf ein Hightech-Motorrad um und düsen schließlich noch mit einem Schwebegleiter durch die Straßenschluchten der häßliche Stadt. MIC

Mick Schnelle

Spaß Killer

Crime Killer erinnert mich an die ersten Playstation-Konvertierungen auf den PC: Konsequentes Ignorieren aller 3D-Karten-Features läßt an den Fähigkeiten der Grafiker zweifeln. Und durch die unpräzise Steuerung zerstören Sie bei Kollisionen mehr brave Bürgerautos als Gegner. Die zuckeln allerdings dumpf und einfallslos auf immer denselben Wegen dahin und stellen keine Herausforderung dar. Kurz und schlecht: Finger weg von Crime Killer.

Crime Killer

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	80 Mark	Festplatte:	50 bis 260MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 166	Pentium 200 MMX	Pentium II/233
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD Direct3D-Karte	32 MByte RAM, 6fach CD Direct3D-Karte

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden



Öde, primitive und häßliche Autoballerei.

Moderne Schädlingsbekämpfung

Centipede

In diesen Bytes pocht die Seele einer Action-Legende; das Tausendfüßler-Comeback bietet Charme und Frust.



Der nächste Centipede-Schwarm nähert sich der Wee-Wohnsiedlung.

Heinrich Lenhardt



Tausend Tode

Den Tausendfüßler habe ich bis auf zwei Segmente vernichtet, die Pilze-wegputzende Spinne lasse ich noch ein bißchen rumhüpfen. Genug Zeit, um schnell einen Wee zu retten und dieses eine Extra aufzusammeln – aber oha! Eine zweite Spinne von hinten? Und im selben Moment ein Libellen-Luftangriff? Schnell die Extrawaffe wechs... Bumm!

Die Kombination »Kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad, keine Speicher-Möglichkeit mittendrin« geht mir in Verbindung mit der hibbeligen Hektik dezent an die Nerven. Ab fünf Gegnern zugleich hört der Spaß auf. Leidensbereite Centipede-Kenner, bei denen die Reflexe auch im hohen Alter noch frisch sind, werden diese Neuauflage trotzdem zu schätzen wissen. Sie mischt geschickt Spieldesign-Grundlagen des alten Automaten mit 3D-Freiheiten und liebevollen Erweiterungen.

Man trifft sich immer zweimal im Leben – diese Binsenweisheit aus dem Berufsalltag bestätigt sich auch in der Spieleszene. Spätestens seit letztes Jahr Hasbros **Frogger** durch die Verkaufscharts hüpfte, sind Remakes der letzte Schrei. Jetzt gibt es ein Wiedersehen mit dem Insekten-Sammelsurium von **Centipede**. In Ataris historischem Arcade-Spiel wurde vor 17 Jahren auf so ziemlich alles geballert, was man in einem gemischten Salat tunlichst nicht finden möchte: Tausendfüßler, Flöhe und Spinnen.

Krabbelkiller

Im Arcade-Modus der Neuauflage werden Sie mit dem schnörkellosen Spielprinzip von vorgestern konfrontiert; statt der original Steinzeit-Optik gibt es ein perspektivisch dargestelltes Spielfeld mit verschönerten Viecherln. Gehaltvoller geht es im neuen Adventure-Modus zu. Hier bewegen Sie sich mit einem Schwebefahrzeug frei durch fünf 3D-Spielwelten. Pro Abschnitt erwarten Sie sechs Einsätze. Nach wie vor steht der Abschuß der nahenden Mikromonster im Mittelpunkt. Zusätzlich können Sie Extrawaffen hamstern, nach versteckten Bonusleben suchen und niedliche Wee-Männchen retten.

3D-Füßler

Drei Kameraperspektiven stehen zur Wahl, aber nur mit der eher unspektakulären Fernsicht haben Sie Überlebenschancen. Beim coolen Blickwinkel à la 3D-Shooter knallt Ihnen schnell ein Gegner ungesehen von hinten rein. Für den rudimentären Radarschirm bleibt in der Hitze des Gefechts kaum ein Blick. Das Ballern erfordert volle Konzentration und ist gar nicht doof. So lohnt es sich, manch tödlichen Gegner nicht gleich abzuschießen: Spinnen fressen die lästigen Pilze weg, Flöhe plazieren zwar neue Pilzplagen, hinterlassen aber auch flackernde Extrawaffen-Spender. Insgesamt 18 Bonusgegenstände erwarten Sie im Spielverlauf; das Gegnerarsenal wird mit bizarren Exemplaren wie wandelnden Killerpilzen aufgestockt. HL



Im schlichten Arcade-Modus ballern wir um einen Platz in der High-Score-Liste.

Centipede

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Hasbro Interactive
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 45, 145 oder 260 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC, Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte, 4fach-CD	Pentium 200 32 MByte, 8fach-CD 3Dfx-Karte	Pentium II 266 32 MByte, 8fach-CD 3Dfx-Karte

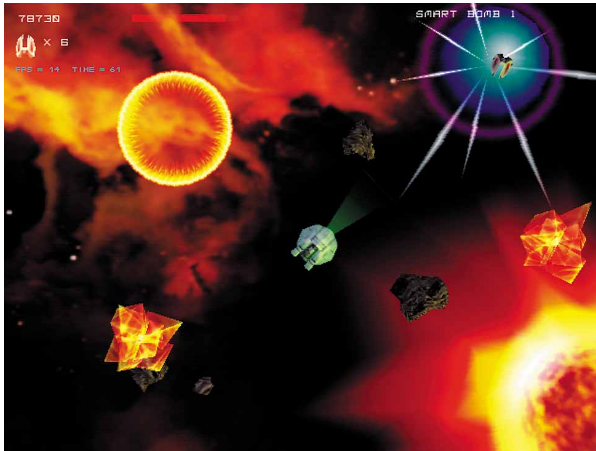
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Mitunter zu hektisches Oldie-Remake.

Asteroids

Der galaktische Klumpen-Killer.



Die glühende Sonne spuckt gelegentlich neue Asteroiden aus.

Lang ist's her, daß die Spieler verzückt vor der kruden Strichgrafik der ersten Spielhallenautomaten standen. Activision hievt mit Asteroids einen der Arcade-Veteranen, in zeitgemäßes 3D gekleidet, in die Gegenwart. Trotz Polygon-Asteroiden und -schiffen bleibt das Spielprinzip zweidimensional: Sie gleiten in einem kleinen Raumschiff über das Spielfeld und zerlegen mit gezielten Schüssen herumschwirrende Asteroiden in immer kleinere Bruchstücke. Neben wild feuernden Ufos schweben von Zeit zu Zeit schlagkräftige Extrawaffen über den Schirm. In fünf Ebenen zu je 15 Levels warten vom saugfreudigen schwarzen Loch bis hin zu zielsuchenden Alien-Würmern allerlei Uberraschungen. CS

Christian Schmidt

Kurzer Spaß

Unzählige Shareware-Klone haben das Ur-Asteroids schön aufbereitet, Activision versucht es jetzt zur Abwechslung mal mit 3D-Grafik. Die ist recht schick, und die Levels sind ideenreich, aber im Grunde taugt das Spielprinzip halt nicht zu mehr als ein paar schweißtreibenden Minuten am Automaten. Nach einer nicht allzu langen Weile wird Asteroids schlichtweg langweilig.

Asteroids

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Activision
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 60 Mark	Festplatte:	ca. 100 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 120 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 24 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend



Aufpolierter Klassiker mit Kurzzeit-Spielspaß.

Strategie

Jörg Langer



Wie der Kampf zwischen **Siedler 3** und **Anno 1602** ausgehen würde, war keineswegs klar. Zwar hatte sich **Anno** von **Siedler 2** inspirieren lassen, aber auch viele eigene Ideen aufgefahren. Nun meldete sich das Original zurück – und sorgte für einigen Aufruhr in der Redaktion. Obwohl er (außer bei Multiplayer-Spielen) gar nicht am Test beteiligt war, mußten wir den emsig siedelnden Rüdiger um ein Uhr morgens fast schon mit Gewalt vom Monitor lösen. Und Martin durfte sich tagelang Sprüche anhören wie »Bist du heute aber wieder knuddelig«. Am Ende stand fest: **Siedler 3** schlägt **Anno 1602** dank größerer Abwechslung und Identifikation mit dem Spielvolk.

Falls Ihr Herz für rundenbasierte Globalstrategie klopft, kann ich Ihnen die Special Edition von **Lords of Magic** an dasselbe legen. Das ein Jahr alte Spiel wurde erstens generalüberholt und zweitens mit dem Addon **Legends of Urak** aufgepäppelt.



Strategie-Charts

Platz				
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
2	Die Siedler 3	Aufbauspiel	NEU	90%
3	Civilization 2 Gold	Strategie	8/98	90%
4	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
5	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
6	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
7	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
8	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	88%
9	Populous 3	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
10	Incubation	Taktik	11/97	87%
11	Dynasty General	Taktik	10/98	86%
12	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	86%
13	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	86%
14	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
15	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	86%
16	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
17	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
18	Lords of Magic Special Ed.	Strategie	NEU	85%
19	Master of Orion 2	Strategie	-	85%
20	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	9/98	84%
21	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
22	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	11/97	83%
23	Panzer General 3D	Taktik	12/97	82%
24	Knights and Merchants	Aufbauspiel	10/98	80%
25	Myth	Echtzeit-Strategie	12/97	80%

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

Inhalt

Tests

Der Aufbau-Herrscher kehrt zurück

Die Siedler 3



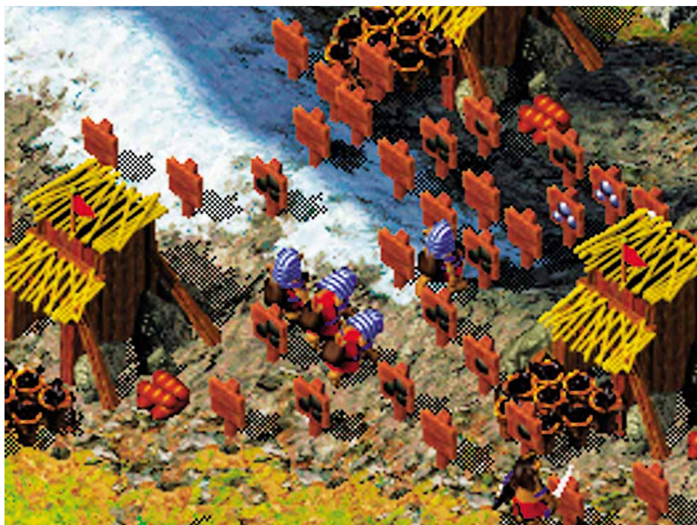


Auf CD: spielbare Demo, Video-Special

Die Siedler erobern wieder die Spitze der Aufbauspiele. Wunderschöne Grafik, neue Gebäude, Spezialeinheiten und Echtzeit-Kämpfe machen das Epos zum Hochgenuß für Kolonisten.

Mülheim, 5. November, frühmorgens: Eine zweimotorige Cessna hebt vom Flugfeld ab und nimmt Kurs auf Dresden, wo das CD-Preßwerk schon die Maschinen warmlaufen läßt. An Bord des kleinen Flugzeugs befindet sich das **Siedler 3**-Master, das Blue-Byte-Pressesprecher Michael Domke mit Argusaugen bewacht. Sogar echte Handschellen hat er sich besorgt, damit ihm ja niemand den wertvollen Koffer entreißt. Der Polizist auf dem Mülheimer Präsidium war gar nicht überrascht, als er von der ungewöhnlichen Marketing-Aktion erfuhr:

Während unsere Siedlung langsam wächst, marschieren unsere Grenztruppen beim Nachbarn ein.


Wie früher sollten Geologen nach Rohstoffen suchen, bevor Sie eine Mine bauen.

»Blue Byte? Machen Sie nicht Siedler 3? Natürlich gebe ich Ihnen Handschellen – wenn Sie dafür ein fertiges Spiel rausrücken!«

Schuften im Akkord

Mit **Siedler 3** setzt Blue Byte aufs alte Erfolgsrezept: Das Aufbau-Epos soll auch beim Zugucken Spaß machen, ohne den Spieler zu unterfordern. Wieder kommandieren Sie ein Volk, das Produktionsstätten baut, Waren herstellt und mit Truppen sein Territorium vergrößert. Ihre Untertanen arbeiten recht selbständig; sobald ein Baubefehl erteilt ist, kümmern sie sich von allein ums nötige Material. Schwer schuftend errichten Bauarbeiter dann Getreidefarmen, Diamantenminen oder Destillen, und Träger schleppen Erz und Kohle automatisch zur Eisenschmelze.

Wege müssen Sie nicht mehr anlegen, die Untertanen tapsen quer durch die Landschaft. Angriffsstarke Schwertkämpfer, defensive Speerträger, Bogenschützen und Belagerungsmaschinen steuern Sie hingegen wie in einem Echtzeit-Strategiespiel direkt. Erst wenn alle Konkurrenzvölker besiegt sind, haben Sie die Partie gewonnen.

Facts

- 43 Bauwerke
- 32 Berufe
- 4 Truppentypen
- 2 Schiffsklassen
- 3 Kampagnen mit je 8 Szenarios
- Zufallskarten

Holzhütten oder Steinbauten?

Drei Nationen dürfen Sie spielen, nämlich Römer, Ägypter oder Asiaten. Ein Trickfilm-Intro mit mäßiger Grafik und guten Synchronsprechern (darunter Arnold Schwarzeneggers Stimmdouble) verrät die Hintergrundstory. Die nationalen Untergötter werden darin von ihrem Boß zu einem Wettkampf verdonnert. Jeder soll acht Aufträge erfüllen, ansonsten hagelt es mächtig Ärger. Eine Handvoll weiterer Filmchen ist zwischen die Szenarios gestreut. Im Spiel selbst sind Bild- und Tonqualität genau umgekehrt. Hier erstrahlt Grafik vom Feinsten, während die Geräuscheffekte nachlassen und Ihre Untertanen sprachlos bleiben.

Wie bei **StarCraft** sind die Kampagnen für jedes Volk unterschiedlich schwer. So spielen sich die Römer ziemlich leicht, weil sie zum Bauen gleichermaßen Bretter und Steine verbraten. Die Asiaten brauchen mehr Balken als Ziegel – auch nicht sonderlich schwierig, weil Förster frische Bäume pflanzen und somit für Holznachschub sorgen. Die Ägypter müssen sich hingegen mächtig ins Zeug legen. Sie verbauen überwiegend Steine,

Jörg Langer



Der Aufbaukönig

Blue Byte hat einen würdigen Nachfolger zu Teil 2 hingelegt. Mir sind einzig die Schlachten zu simpel. Wieso unterstützen meine Fernkämpfer nicht die belagernden Infanteristen, wo sind die in Aussicht gestellten Formationen? Und wenn's schon keine Kriegsschiffe gibt, sollten wenigstens die verladenen Schützen feuern. Der Kampfstärken-Heimvorteil für Verteidiger ist hingegen prima – so muß ich Attacken sorgfältig planen.

Trotz dieser Mankos hat Siedler 3 Anno 1602 verdient überholt. Der Wuselgrad ist höher, der Look weniger steril, und ich muß nicht ewig bauen, bis endlich die ersten Truppen aus der Kaserne marschieren. Und eins rechne ich Siedler 3 hoch an: Durch die direkte Steuerung habe ich viel stärker das Gefühl, in der schmucken Miniaturwelt wirklich das Sagen zu haben.



Ein Frachtschiff legt ab, um unseren Vorposten mit Werkzeugen zu versorgen; der nächste Segler ist schon fast fertig.







Unsere Invasionsarmee klettert auf Fähren, um an der feindlichen Küste einzufallen. Nach heftigem Kämpfen erobert sie den ersten Wachturm.

und weil die bekanntlich nicht nachwachsen, muß das Nilvolk felsiges Terrain einsacken, kräftig handeln oder beim Feind vorbeischauen.

Ein Klick, und alles rennt

Gebäude geben Sie kinderleicht in Auftrag. Aus dem Menü fischen Sie das gewünschte Bauwerk, und in der bunten Landschaft erscheinen die möglichen Bauplätze. Farbige Markierungen zeigen an, wie lange es bis zur Grundsteinlegung dauern wird. Je flacher der Untergrund, desto schneller geht's. Sobald Sie den Auftrag erteilt haben, stürmen schaufelbewehrte Siedler herbei, die das Fundament planieren. Kollegen wuchten Bretter und Steine für die folgenden Bauarbeiter heran. Doch wildes Drauflosbauen rächt sich: Wenn Ihre Träger Schweine meilenweit von der Ferkelfarm zum nächsten Metzger befördern müssen, ist's mit einer florierenden Wirtschaft schnell vorbei. In Freiluftlagern können Sie sechs Warenstapel aus je acht Mengeneinheiten zusammentragen, um Vorräte anzulegen. Holzfällern, Steineklopfern oder Bauern weisen Sie neue Abbaugebiete zu, wenn die alten erschöpft oder bebaut sind. Stark frequentierte Strecken verwandeln sich langsam in Trampelpfade, auf denen Ihre Untertanen schneller vorankommen.

Donnernde Rohre

Die drei Völker weisen im Detail diverse Unterschiede auf. So dürfen nur die Römer eine Köhlerei bauen, die fünf Einheiten Holz zu einem Sack Kohle verarbeitet. Der Weinbauer pflegt seine Reben, um alkoholhaltigen Traubensaft zu gewinnen. Nur als Ägypter bauen Sie Edelsteine ab und brauen Bier; Ihre Brauerei braucht dafür Wasser und Getreide. Die Asiaten dürfen als einzige Sumpfgebiete nutzen, in denen sie Reis anbauen. Die nahrhaften Körner werden entweder in der Destille zu Schnaps gebrannt oder zu einem asiatischen Schwefel-Bergwerk gebracht. Reis ist nämlich das Lieblingsgericht der Minenarbeiter, die die gelben Kristalle ausbuddeln. Auf die wartet wiederum der Pulvermacher, um daraus mit Kohle Schießpulver herzustellen. Als letztes Glied in der Kette baut die Kanonenwerkstatt aus Metall, Brettern und dem Pulver Geschütze.

Drei Nationen, dreifacher Spaß

Römer, Ägypter und Asiaten unterscheiden sich nicht nur durch ihr Lieblings-Baumaterial. Jede Nation hat weitere Spezialitäten in der Hinterhand.

Römer



Römische Priester kurbeln das Wachstum von Getreide oder Wein an, verwandeln Wüste in Wiesen oder gar feindliche Soldaten in eigene. In speziellen Werkstätten stellen die Römer Katapulte her. Die Zielgenauigkeit der Riesenschleuder läßt jedoch zu wünschen übrig. Außerdem braucht sie drei Treffer, um einen kleinen Wachturm zu zerbröseln. Römische Frachtschiffe können bis zu drei Warengruppen übers Meer schippern.

Ägypter



Die Kleriker entfachen Waldbrände, die den feindlichen Holznachschub abfackeln – besonders schlimm für die Asiaten. Notfalls läßt sich mit dem feurigen Zauber auch eigenes Bauland freiroden. Zudem verwandeln die Priester eigene Kämpfer kurzfristig in Berserker, die doppelt so heftig zuhauen. Als Kriegsgerät setzen die Ägypter rollende Pfeilgeschütze ein. Die altertümlichen Mittelstreckenraketen fliegen zielgenauer und weiter als die römischen Katapultbrocken und richten mehr Schaden an. Frachter unter ägyptischer Flagge befördern maximal vier Warengruppen.

Asiaten



Priester aus dem fernen Osten beherrschen den Treibhauseffekt. Mit ein wenig Zauberei schmelzen sie Schnee von den Bergen, um weitere Rohstoff-Vorkommen aufzudecken. Außerdem verwandeln sie Steine in Eisen, teleportieren Krieger zur Verstärkung heran oder erschaffen Felsenfelder. Diese Blockade schützt sie vor feindlichen Kriegsmaschinen, die vor den Steinen steckenbleiben. Kanonen »made in Asia« sind gefürchtet, weil sie sehr weit und zielsicher feuern; ihre Durchschlagskraft ist legendär. Dafür passen auf die billigen asiatischen Transportschiffe nur zwei Warenstapel.

Vorstoß ins Ungewisse

Große Bauten verschlingen ordentlich Platz; schon nach kurzer Zeit müssen Sie expandieren. Mit grenznahen, bemannten Wachtürmen in dreierlei Größe erweitern Sie Herrschaftsgebiet und Sichtradius. Feindliche Türme lassen sich mit Kriegsmaschinen zerstören oder durch Soldaten erobern. Damit nicht genug – solange der Gegner noch Krieger oder weitere Defensivbauten in der Nähe hat, hält er tapfer sein Gebiet. Dadurch sind ausgeklügelte, sich gegenseitig deckende Stellungen schwer zu knacken. Schon der Anmarsch auf einen Wachturm ist gefährlich: Die verteidigenden Schützen decken Ihre Angreifer von oben mit einem Pfeilhagel ein, den Ihre Bogenträger nicht erwidern. Im Nahkampf am Tor müssen Sie jeden herauskommenden Verteidiger einzeln schlagen.



Beim Heiler genesen angeschlagene Soldaten.



Ein Priester zaubert Regen fürs Kornfeld herbei.



Sie legen fest, welche Waren zuerst befördert oder eingelagert werden.

Reiche Beute

Im eroberten Gebiet stürzen die feindlichen Zivilbauten zusammen, und Sie erbeuten einen Teil der Baumaterialien sowie sämtliche gelagerten Waren. Ihre Truppen beziehen derweil die freigekämpften Militäranlagen. Der Computergegner läßt sich solche kriegerischen Aktionen nicht gefallen und kontert meist sofort mit Gegenangriffen. Von selbst greift er hingegen nur selten an. Dafür expandiert der virtuelle Feind sehr schnell. Vor allem die wertvollen Gebirge mit ihren Vorkommen an Gold, Erz, Kohle, Diamanten und Schwefel nimmt er gerne in Beschlag.

Pioniergeist

Unbewohntes Land annektieren Sie mit Pionieren. Die (ebenfalls direkt steuerbaren) Pelzmützenträger sind allerdings unbewaffnet. Außerdem dürfen Sie auf dem beschlagnahmten Gebiet nur bauen, wenn es direkt oder übers Meer an ihr bisheriges Territorium grenzt. Spione klären neutrale und feindliche Ländereien auf. Zur Tarnung zwängen sie sich in die gegnerische Landestracht, so daß Ihr Konkurrent ihn für einen eigenen Zivilisten hält. Lediglich Soldaten können den Betrug aufdecken und die Agenten eliminieren.



Goldbarren und Diamanten sind heiß umkämpft, weil sie die Kampfkraft steigern.

Weicheier und harte Jungs

Haben Sie sich gefragt, warum die drei Nationen Bier, Schnaps oder Wein produzieren? Per Schädelbrumm-Umtrunk huldigen die Völker in Tempeln ihrem jeweiligen Gott. Die Kultstätten gibt's in zweierlei Größen. In der kleinen Ausführung wird das Nationalgetränk in Mana umgewandelt. Je mehr Drinks Ihre Träger anliefern, desto schneller dürfen Sie einzelne Truppentypen im Rang befördern. Frisch Rekrutierte schlagen fortan kräftiger zu und stecken mehr Treffer ein. Zur besseren Unterscheidung tragen sie außerdem einen schmuckeren Kopfputz und bedrohlichere Ausrüstung. Im Kampf gewinnen die Soldaten nicht an Erfahrung. Die Truppentypen der drei Völker sind (entgegen früheren Plänen) gleich stark – ein asiatischer Speerträger kämpft genauso gut wie ein ägyptischer.

Göttliches Versandhaus

Im großen Tempel werden Priester ausgebildet, die hilfreiche Zaubersprüche auf dem Kasten haben. Nur einen teilen sich alle drei Völker: Per »göttliche Gabe« purzelt etwa ein zufällig zusammengestelltes Güterpaket


Eine asiatische Kanone feuert aus sicherer Entfernung auf einen Wachturm.

vom Himmel. Daneben beherrschen die Priester je sieben weitere, nationale Zaubereien. Die managespeisten Sprüche verändern entweder die Landschaft, wandeln Waren um oder beeinflussen Kämpfe. Kriegsentscheidend ist der magische Firlefanz allerdings nicht, und auch wenig spektakulär anzusehen.

Funkelnder Sold

Ihre Recken kämpfen auf eigenem Gebiet deutlich besser als auf fremden oder neutralen Boden. Dort sinkt die Kampfkraft auf die Hälfte ab (in Multiplayer-Partien gar auf ein Viertel). Dieser enorme Unterschied verlangt ganz neue Taktiken wie etwa Nadelstich-Attacken, bei denen Sie den Gegner kurz piesacken und sich vor dem anrollenden Gegenangriff auf eigenes Terrain retten. Dabei hilft der Grundbefehl »Position halten«, mit dem Ihre Krieger stur an der Grenze bleiben. Formations-Befehle gibt es nicht, dafür dürfen Sie Patrouillen-Routen und Wegpunkte setzen. Mit jedem Goldbarren, der in entsprechenden Schmieden aus Kohle und Gold hergestellt wird, steigert sich die Kampfkraft Ihrer Recken, bis der Heimvorteil der Verteidiger ausgeglichen ist. Die Truppen Ägyptens werden durch (sehr seltene) Edelsteine besonders angefeuert.

Nachschub übers Meer

In den meisten Kampagnen-Einsätzen starten Sie mit zwei Siedlungen. In der ersten stehen bereits die wichtigsten Bauwerke, so daß Sie nicht jedesmal jeden Kleinkram bauen müssen. Das zweite Dorf besteht oft aus einem einsamen Wachturm in Übersee, um den einige Arbeiter und Soldaten herumlungern. Doch gerade auf der fernen Insel warten wichtige Rohstoffe oder Gegner. Weil Sie dort nur das Nötigste produzieren können, sollten Sie Truppen und Waren von der Hauptsiedlung aus verschiffen. Werften stellen Fähren und Frachtkähne her, Ihre Träger beladen letztere bei Anlegestellen. Per Menü legen Sie hier fest, welche und wieviele Güter zu transportieren sind. Auf festen Routen pendeln die vollbepackten Schiffe hin und her. Fähren befördern Soldaten, Priester, Pioniere, Spione und Geologen – insgesamt bis zu acht Mann. Kriegsmaschinen und Arbeiter werden zu schnell seekrank und müssen an Land bleiben. Um trotzdem ferne, rohstoffreiche Inseln zu besiedeln, verwandeln Sie Pioniere am Zielort kurzerhand wieder in Arbeiter.

Siedler im Netz

Bis zu 20 Spieler können via Internet oder Netzwerk um die Wette siedeln, Blue Byte bietet außerdem einen eigenen Server an. Viele Optionen erlauben maßgeschneiderte Partien. So lassen sich fehlende Mitspieler durch Computervölker ersetzen, die sich auch mit Ihnen verbünden. Siedler 3 wird mit zwei CDs ausgeliefert, so daß pro Original zwei Spieler im Netzwerk loslegen können – das absolute Minimum. Mit befreundeten Reichen tauschen Sie über See und Land Waren, indem Sie Frachtschiffe oder bepackte Esel losschicken. Die langohrigen Vierbeiner werden in Eselszuchten »produziert« und schleppen zwei Güter auf einmal zum Nachbarn. Dabei sollte eine bewaffnete Eskorte mitmarschieren. Denn Feinde fangen die Esel gerne ab, um ihnen die Ladung abzuluchsen. Ärgerlich: Handel gibt es unverständlicherweise ausschließlich in Multiplayer-Partien. MD

Martin Deppe



Laßt mich siedeln!

Siedler 3 ist dermaßen fesselnd, daß ich nur in Notfällen protestierend ein Pause einlege: etwa bei Feueralarm, Scheidungsdrohungen oder für diesen Testbericht. Der dritte Teil des Klassikers bringt behutsame, sinnvolle Änderungen, die das bewährte Konzept nicht über den Haufen werfen. Trotz der aufgepeppten Kämpfe steht der Aufbaupart im Mittelpunkt. Der Wuselfaktor ist wieder konkurrenzlos hoch, obwohl mir arbeitslose Siedler zu lustlos in der Gegend herumstehen. Beim Vorgänger haben sie sich mit Seilhüpfen fitgehalten oder Zeitung gelesen. Mir ist außerdem unverständlich, warum die Untertanen jetzt stumm arbeiten: Bei meinem Vor-Ort-Besuch im August präsentierte Blue Byte noch stolz Sprachsamples, die sich wirklich hören lassen konnten.

Ungebremster Bauspaß

Das neue Aufbau-Epos spielt sich leichter als der Konkurrent Anno 1602, weil es keine Sackgassen gibt. Alle Waren kann ich früher oder später selbst produzieren, bei Anno bin ich in der Startphase oft auf Händler angewiesen. Dennoch verlangen auch die Siedler geschicktes Bauen, sinnvoll verteilte Lager und energisches Ausbreiten. Mich ärgert allerdings, daß ich nur in Multiplayer-Partien handeln darf. Davon abgesehen, haben die Mühlheimer wieder ein Aufbauspiel allererster Sahne hingelegt. Meine Empfehlung: kaufen!

Die Siedler 3

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Blue Byte
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 220 MByte
Spieler:	Einer bis 20 (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	Direct 3D, 3Dfx, Power VR, Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 32 Mbyte, 2fach CD	Pentium 166 MMX 64 MByte, 4fach CD	Pentium II/266 64 MByte, 8fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut



Erstklassiges Aufbauspiel mit Suchtgefahr.

Technik-Check: Siedler 3

Der Aufbauhit unter der Lupe: wichtige Facts zu Hardware und Technik.

Der neue Aufbauspiel-König **Siedler 3** stellt bescheidene Anforderungen an die Hardware. Ein Pentium 75 mit 32 MByte Arbeitsspeicher reicht schon aus. Darunter wird's allerdings fast unspielbar langsam, auf 486er-PCs startet das Spiel gar nicht erst. Neben drei Auflösungen lassen sich Schatten in zweierlei Qualität auswählen: Standard und »Transparent«. Letztere sehen zwar besser aus, bremsen aber den Rechner ab. Die Tabelle vergleicht die Performance bei unterschiedlichen Konstellationen von Prozessor, Arbeitsspeicher, Auflösung und Nebeltyp. MD

Die Performance-Tabelle

	640x480 Standard	640x480 Transparent	800x600 Standard	800x600 Transparent	1024x768 Standard	1024x768 Transparent
Pentium 75, 32 MB	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich	unspielbar langsam	nicht möglich	unspielbar langsam	nicht möglich
Pentium 75, 64 MB	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich	unspielbar langsam	nicht möglich
Pentium 100, 32 MB	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich
Pentium 100, 64 MB	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich
Pentium 133, 32 MB	gut spielbar	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich
Pentium 133, 64 MB	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich
P 166 MMX, 32 MB	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich
P 166 MMX, 64 MB	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich
P 200 MMX, 32 MB	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	nicht möglich
P 200 MMX, 64 MB	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar
K6 300, 32 MB	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
K6 300, 64 MB	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar

Legende
- ● nicht möglich
- ● unspielbar langsam
- ● mit Einschränkungen spielbar
- ● gut spielbar

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Ausschließlich Software-Modus. Benötigt DirectX, die aktuelle Version 6.0 wird mitgeliefert.
LANDSCHAFT: Grundgerüst aus einem 3D-Netz winziger Dreiecke, mit Patterns und Gouraud-Shading aufgefüllt. Gebäude, Felsen oder Sümpfe werden daraufgesetzt. Dichte Wälder verbergen Ihre Truppe. Baumkronen wogen, das Meer (ebenfalls aus Dreiecks-Gitter bestehend) schlägt Wellen. Bäche sind nicht animiert. Keine Zoom- oder Drehfunktion.
FIGUREN: Aus Drahtgittermodellen heruntergerechnete Pixelmännchen, in sechs Perspektiven sehr schön animiert.
ZWISCHENSEQUENZEN: Schlecht gezeichneter Zeichentrick als Intro, paßt nicht zum Siedler-Stil. Sehr gute Sprecher. Alle drei Missionen gibt's einen weiteren Schnipsel.
SOUND: Gute Musik, die ins Ohr geht. Ordentlich gesampelte Arbeitsgeräusche, Siedler in der Bildschirmmitte sind lauter als ihre Kollegen am Rand. Keine Sprachausgabe im Spiel.

Multiplayer-Facts

- Der Multiplayer-Modus erlaubt Partien mit bis zu 20 Teilnehmern. Der nur in Mehrspielerpartien mögliche See- und Landhandel bringt zusätzliche Tiefe.
- 24 Landkarten in unterschiedlichen Größen werden mitgeliefert, weitere sollen folgen. Zufallskarten können Sie symmetrisch generieren, so daß jeder Spieler an seiner Startposition die gleichen Ressourcen vorfindet. Der Anfangsbestand an Waren, Arbeitern und Truppen läßt sich vierstufig regulieren.
- Vor Spielbeginn können Sie bis zu 16 Teams mit mindestens einem Spieler zusammenstellen. Verbündete teilen dann ihren Sichtbereich und bekämpfen sich nicht. Der Computer übernimmt fehlende Positionen oder ganze Teams.
- Der LAN-Netzwerk-Modus unterstützt IPX- sowie TCP/IP-Verbindungen über DirectPlay. BlueByte bietet einen eigenen Internet-Server an, in den Sie sich bequem über den Startbildschirm einloggen. Die Benutzeroberfläche ähnelt Blizzards Battlenet: Im Chat-Raum verabreden Sie sich zu Partien, die Sie anschließend in der »GameZone« eröffnen. Hier werden außerdem Spiele angezeigt, für die noch Teilnehmer fehlen. Liga-Wettbewerbe sind in Planung.



Die Zeit der Legenden

Lords of Magic

Special Edition

Die Fürsten der Magie marschieren generalüberholt in neue Abenteuer, darunter die Artus-Saga und drei andere epische Geschichten.



Unsere Truppen überschreiten die Grenze zwischen den Ländern des Lebens und des Feuers.

Die Sonne geht auf, die Grillen zirpen, ein fröhliches Liedchen ertönt – das Elfenland erwacht. Doch die Jünger des Lichts haben keinen schönen Tag vor sich: Hinter dem Grenzgebirge hat der Rote Fürst seinen Truppen den Vormarsch befohlen. Schon stapfen die riesenhaften Felswerfer, die Höllenreiter und die Feuerzauberer heran, bald haben sie die erste Elfen-Siedlung erreicht. Einige Stunden später prallt die Invasionsarmee auf das Aufgebot der Elfen mit Stabfechtern, Echsenreitern, Heilmagiern und vor allem Bogenschützen.



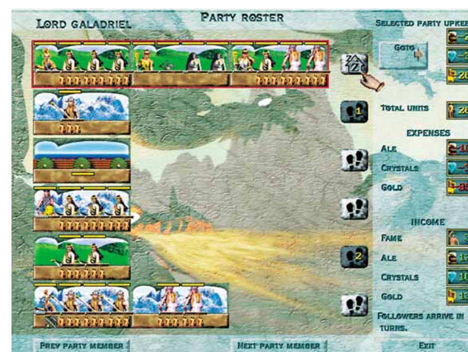
Vier Questen (hier die des Zauberers Merlin) bietet das eingebaute Addon »Legends of Urak«.

Elementare Konflikte

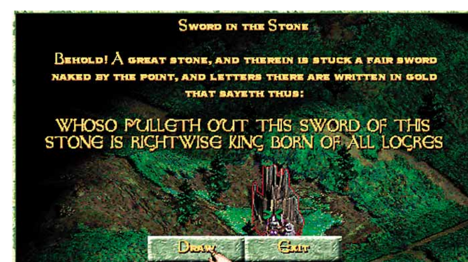
Der Fürst der Dunkelheit, Balkoth, hat ein Achtel von Urak unterjocht. Giftige Rauchschwaden verdunkeln in seinem Reich des Todes die Sonne. Und das just zu einer Zeit, als die übrigen sieben Länder ohne Führer sind. Doch angesichts der Bedrohung findet sich in jeder Region ein Held, der mit wenigen Getreuen zunächst einige umliegende Dörfer und Minen erobert, um an die Ressourcen Gold, Kristalle und Met zu kommen. Danach befreit er den Großen Tempel seines Glaubens (etwa Leben, Feuer oder Ordnung). Erst danach darf er als Herrscher in die Hauptstadt einziehen und große Armeen aufstellen. Der Hauptfeind steht zwar fest – doch um ihn zu besiegen, ist es vielleicht nötig, erstmal die Nachbarn zu unterwerfen...

Anleihen beim Herrn der Ringe

Schon vor einem Dreivierteljahr sorgte Lords of Magic für glänzende Augen bei Fantasy-Generälen: Der Mix aus globaler Strategie, Erkundung und Schlachten schien direkt den epischen Schilderungen von Meister Tolkien entliehen zu sein. Vor allem die Echtzeit-Kämpfe auf abwechslungsreichen Schlachtfeldern machten das Spiel spannend. Leider war die veröffentlichte Version bugverseucht, erst der dritte Patch sorgte für weitgehend ungetrübtes Spielvergnügen. Nun bringt Sierra die Special Edition heraus. Diese enthält das Hauptprogramm mit allen Patches so-



Die Truppenliste zeigt Armeen und Soldkosten.



Textfenster erzählen die vier Quest-Geschichten.

wie das (auch einzeln erhältliche) Addon Legends of Urak. Letzteres erweitert das normalerweise nur durch die Aktionen der acht Parteien bestimmte Spielgeschehen um vorgefertigte Abenteuer.

Die Special Edition

Sie können neuerdings nicht nur zwischen den acht Ländern und jeweils drei Heldentypen (Krieger, Magier, Dieb) wählen, sondern alternativ eine eigene Figur erschaffen.


Die Elfen-Armee hat gegen den legendären Drachen (rot umrandet) keine Chance.



Zwei Flugechsen kämpfen stellvertretend für Merlin und seinen Widersacher.

Dazu kaufen Sie sich mit Punkten beliebige Truppen, Zaubersprüche, Artefakte und Ressourcen. Die Ausgangslage hat sich etwas gewandelt; je nach Schwierigkeitsgrad bekommen Sie es mit bis zu drei Fürsten (neben Balkoth) zu tun, die schon ein starkes Heer haben. Das bislang recht einfache »Einsammeln« der umliegenden, im Aufbau befindlichen Königreiche wird Ihnen so erschwert.

Die Großen Tempel schenken Ihnen jetzt ein mächtiges Einzelwesen. Etwa den Drachen des Feuers, die Hydra des Wassers oder den legendären Sir Lancelot (Ordnung). Wenn Sie einen Herrscher aus dem Spiel werfen, geht sein Supermonster so lange auf Rachetour, bis es Ihr Bildschirm-Alter-Ego gestellt hat. Sie werden ferner auf 16 weitere Gegnertypen wie Orks oder Zentauren treffen. Die Gebäude- und damit Schlachtfeld-Vielfalt hat sich erhöht, einige Orte bestehen aus mehreren Levels. Sie müssen etwa erst den Außenbereich eines Landsitzes säubern, bevor Sie den Innenhof erreichen. Eine schön aufgemachte Truppenliste erleichtert die Verwaltung Ihrer Helden und Armeen.

Legends of Urak

Vom Hauptmenü aus führt Sie ein Button zu den »Legenden von Urak«. Hier spielen Sie eine von vier Geschichten nach, als Zauberer Merlin, Halbling Beow, als Feuermagier oder dunkler Nekromant. Die vier Abenteuer bieten leicht abgewandelte Regeln (so ist teilweise keine Zauberspruch-Forschung möglich) sowie zahlreiche Unteraufgaben und einige Spezialwesen. Als Merlin müssen Sie zum Beispiel erst mal den jungen Artus abholen, bevor Sie Excalibur aus dem Stein ziehen und die Feste eines Verbündeten befreien. Als Belohnung für gelöste Aufgaben erhalten Sie häufig neue Helden oder Kampfeinheiten. Während sich die Quests zu Beginn eher linear spielen, bleibt später Raum für eigene Entscheidungen und Kriegspläne – nur eben mit dem Unterschied, daß sie in eine Geschichte eingebunden sind.

Jörg Langer



Neu entfachter Spielspaß

So stelle ich mir eine Deluxe-Version vor: neue Einheiten, Gebäude und Spieloptionen, dazu das eingebaute Addon mit vier abwechslungsreichen Quests. Einige alte Mängel haben sich aber gehalten, vor allem beim strategischen Vorgehen der Computerfürsten. Zwar scheinen sie mir jetzt gezielter zu attackieren. Aber trotzdem lief in meinem zweiten Testspiel der Anführer des drittgrößten Reiches mal eben an meiner Hauptarmee vorbei – ohne jede Begleitung. Und tschüß…

Gute Quests

Geblieben ist die Faszination der Spielwelt – jede Region hat andere Soundeffekte, Stadtgrafiken und Helden-Sprachsamples. Die vier Quests machen erstaunlich viel Spaß; die Designer haben sie nahtlos ins Spiel eingebunden. Wenn Sie das Original mögen, sollten Sie das Addon kaufen. Und wer Lords of Magic bislang ganz versäumt hat und noch was für die Weihnachtszeit braucht: ein schöneres globales Strategiespiel gibt es zur Zeit nicht!

Die deutsche Version der Special Edition soll laut Sierra noch dieses Jahr erscheinen; ebenso – für Besitzer des Originals – das Addon (Einzelpreis ca. 40 Mark). LA



Zombies und Skelette attackieren eine Armee der Ordnung.

Lords of Magic Special Edition

Genre:	Strategie	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 190, 225 oder 475 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Internet), bis sechs (an 1 PC, Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte, 8fach CD	Pentium 200 32 MByte, 16fach CD

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Befriedigend

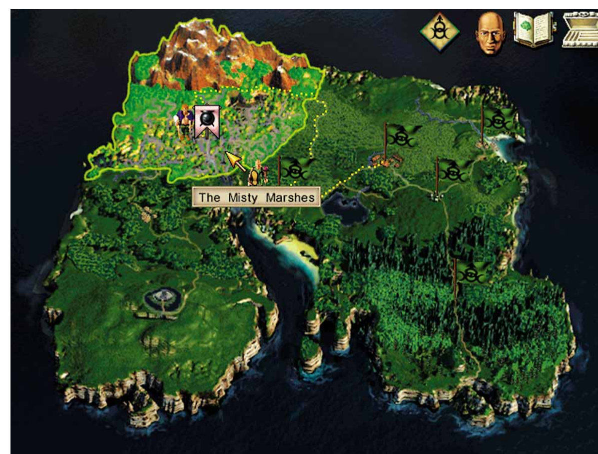


Tolle Deluxe-Version für Magie-Generäle.

Magier-Kämpfe

Mana

Als mächtiger Magier zaubern Sie sich in Virgins zauberhafter Echtzeit-Strategie Ihre Truppen einfach selbst zusammen.



Auf der Landkarte wählen wir die nächste Mission aus.

Das Entwicklerteam Mythos schuf die ersten drei Spiele der legendären X-Com-Serie. Nun haben die Jungs ein anderes Projekt auf den Weg gebracht. Mana – der Weg der schwarzen Macht verknüpft Echtzeitstrategie mit Rollenspiel-Elementen. Interessanterweise bekamen wir unsere Testversion von Virgin Interactive zugeschickt, die vor kurzem sämtliche Labels und fast alle Programme verloren hat.

Der Meister fehlt

Ihr Meister ist verschwunden. Was tun Sie als treuer Zauberlehrling? Sie suchen den alten Mann. Leider wartet er nicht in der Kneipe nebenan auf Sie – erst nach 36 lebensgefährlichen Missionen in drei Ländern finden Sie ihn wieder. Der Vertraute Ihres Herrn, ein schwarzer Rabe, führt Sie mit kleinen Tips durch die Kampagne. Die Schauplätze erscheinen in detaillierter Isometrie-Grafik, wobei Ihr Held stets allein startet und sich im Laufe der Mission erst eine Armee zusammenzaubert. Dabei schmilzt Ihr kostbarer Mana-Vorrat, den Sie aber an Machtpunkten wieder aufladen können. Die Haupttaktik: Massenhaft Monster erschaffen und die Zauber-Tankstellen besetzen.

Besser zu viert

Sie beginnen mit drei Talismanen, von denen jeder zu einem guten, bösen oder neutralen Zauber werden kann. Die meisten Sprüche rufen mystische Kreaturen herbei; es gibt aber auch Heilungs- und Angriffsmagie. Zwischen den Missionen basteln Sie sich Ihre persönliche Spruchliste, indem Sie ihre Talismane zwischen den drei Prinzipien hin und her schieben. Außerdem erhalten Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie Ihren Magier tunen dürfen. Spannender als die etwas hausbackene Kampagne läßt sich das Multiplayer-Spiel an. Vier Zauberkünstler vergleichen über Netzwerk oder Internet ihre Macht. Für Einzelkämpfer stellt der Computer bis zu drei Gegner bereit. Während in den Missionen der Rollenspielanteil stärker ins Gewicht fällt, haben Sie im Mehrspieler-Modus Strategie pur. 40 Karten stehen dafür zur Auswahl. GUN

Gunnar Lott



Zwischen den Welten

Der Weg der schwarzen Macht führt an der Grenze zwischen zwei Genres entlang, wobei der Strategie-Part die Seele des Spiels ist – die Rollenspiel-Elemente sollen bloß zusätzlichen Pepp bringen. Gerade dieser Teil bleibt daher blaß. Macht aber nichts, denn die unkomplizierten Zwischendurch-Gefechte gegen üble Magier bringen ziemlich viel Spaß. Insgesamt ein brauchbarer Titel für Fantasy-Strategen, der seine größten Stärken im Multiplayer-Modus ausspielt.



Um das Dorf ist eine harte Schlacht mit magischen Blitzen und Flammen entbrannt.

Mana

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Virgin Interactive
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 100 bis 275 MByte

Spieler: Einer, bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 233 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Echtzeit-Strategie mit Rollenspielflair.

Mars attacks!

War of the Worlds



Im viktorianischen Britannien des Jahres 1898 ist die Hölle los: Invasoren aus dem All sind in Schottland gelandet.

Raten Sie, von wem die Rede ist: Die Leute sind von fieser Natur, greifen häufiger mal die Erde an und ernähren sich ekligerweise von Menschenblut. Richtig, die Marsianer planen wieder mal eine Invasion. Das Echtzeit-Strategiespiel War of the Worlds basiert auf dem Musical von Jeff Wayne, das sich wiederum auf den Roman von H. G. Wells bezieht.

Unsere marsianischen Truppen breiten sich unaufhaltsam über Nordengland aus.

Risiko plus T.A.

Zu Beginn wählen Sie zwischen Verteidigern und Invasoren. Das Kräftemessen zwischen den Welten findet auf zwei Ebenen statt. Eine Risiko-ähnliche Karte von England, eingeteilt in Grafschaften, dient zum Verschieben Ihrer Truppenverbände. Auch neue Einheiten können dort in Auftrag gegeben werden. Wie bei X-Com läuft eine verstellbare Uhr mit. Immer wenn Ihre Truppen Feindkontakt haben, schaltet das Spiel in einen Echtzeit-Modus mit Polygongrafik à la Total Annihilation um. Jede Grafschaft entspricht einer taktischen Karte, die Sie auch freiwillig betreten können, um Befestigungen, Kasernen, Werften sowie Fabriken zu bauen. Ein Manko: Sie können nicht selbst speichern; der Computer merkt sich Ihre Fortschritte und sichert beim Beenden.

Blut und Eisen

Die Menschen sind technisch klar unterlegen, machen aber durch Masse wett, was ihnen an Kriegsmaschinerie fehlt. Die Mars-Streitkräfte verfügen über spinnenbeinige Tripods, die per Laserstrahl englische Dampfpanzer leicht zerschmelzen können. Den Aliens geht jedoch rasch der Nachschub aus, falls sie nicht schnell genug Provinzen erobern. Jeder Landstrich hat ein Rohstoffpotential, das per Abbau-Gebäude ausgebeutet werden kann. Während die Briten auf Eisen oder Kohle setzen, benötigen die Aliens Schwermetalle als Treibstoff und Menschenblut zur Nahrung.

Neben dem Ressourcen-Management schlagen Sie sich auch mit der Forschung herum: Mächtige Kriegswaffen wie das englische Granatwerfer-Motorrad oder die marsianische Sprengdrohne wollen vor dem Einsatz erst noch erfunden werden. GUN

→ www.geocities.com/Area51/Corridor/8282/krieg.htm



Die englische Zentrale hat den Dreibeinern nichts entgegenzusetzen.

Gunnar Lott



Gute Zutaten, mäßiges Menü

3D-Polygongrafik, ein unverbrauchtes Szenario, zwei sehr unterschiedliche Parteien, eine nicht-lineare Kampagne – die Featureliste von War of the Worlds liest sich wie die Beschreibung eines leckeren Gerichts auf einer guten Speisekarte. Was auf den Teller kommt, schmeckt allerdings nur durchschnittlich: Der Spielekoch hat vor lauter Edelzutaten Pfeffer und Salz vergessen. Speicheroption, Einheiten-KI und Wegfindung lassen zu wünschen übrig. Auch den schönen Background nutzen die Designer unzureichend, da nach den Intro-Sequenzen die Geschichte nicht mehr weitererzählt wird. Schade, ich hatte mehr erwartet.

War of the Worlds

Genre:	Echtzeit-Strategiespiel	Hersteller:	GT Interactive
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 130 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Durchschnitts-Echtzeit in coolem Ambiente.

Verbrechen lohnt sich doch nicht

Gangsters

Schwingen Sie sich im Amerika der Prohibitionszeit zum tödlich gelangweilten Verbrecherkönig auf.



Bombenanschläge gehören zu den seltenen Abwechslungen im Verbrechereinerlei.

Die Prohibition in den USA der 20er Jahre läutete die Blütezeit des organisierten Verbrechens ein. Als Kopf einer zutiefst kriminellen Vereinigung dürfen Sie bei **Gangsters** in einer fiktiven Stadt beweisen, daß Sie das schmutzige Geschäft besser verstehen als die Profis.

Alles nach Plan

Zu Beginn jeder Spielwoche planen Sie ohne Zeitdruck die Aktionen Ihrer Gang. Hauptziel ist die Erweiterung Ihres Einflußgebietes. Dazu rüsten Sie sie mit Waffen aus und spendieren ihnen Automobile. Dann schicken Sie einige Jungs zum Abkassieren der fälligen Schutzgelder los, während andere neue Kunden akquirieren. Waffenkünstler beauftragt man mit Überfällen auf diverse Kreditinstitute, Bombenleger heizen säumigen Schuldnern ein. Ihre Ganoven sind in maximal acht zehnköpfigen Gruppen organisiert, die von besonders intelligenten Gaunern geführt werden.

Verbrechen im Verborgenen

Während die Uhr im Hintergrund tickt, erspähen Sie nach Abschluß der Planungsphase, wie sich der erste Gauner den Weg durch die futzelige Metropole im Isometrik-Look bahnt. Jetzt steht er vor der Sparkasse und verschwindet durch den Eingang aus der Sicht. In aller Stille läuft der Bankraub in den Tiefen des Rechners ab. Über Notbefehle können Sie Ihre Halunken zur Verfolgung eines Gegners oder zum Angriff anstiften. Die fitzelige Übersichtskarte verrät Ihnen neben der Position Ihrer Jungs auch die Verbrechenshäufigkeit und Stimmungslage jedes Bezirks. Dank der Zeitbeschleunigung erreichen Sie binnen weniger Minuten den nächsten, nicht viel aufregenderen Wochenanfang. Denn auch drei rivalisierende Banden, illegale Geschäfte, Glücksspiel und die Möglichkeit, mit genügend Geld zum Bürgermeister aufzusteigen, machen **Gangsters** nicht viel spannender. MIC

Mick Schnelle



Thema verschenkt

Gangsters enttäuscht auf der ganzen Linie. Die Wochenplanung hätte man kaum langweiliger und trockener gestalten können. Und die Straßenszenen verbergen das, was ein Spiel mit dem Titel Gangsters zeigen sollte: das Verbrechen.

Ich finde es ärgerlich, daß man seine Untergebenen auf dem Weg zum Einsatz zwar beobachten kann, aber wenn's rund geht, weder etwas sieht noch selber eingreifen darf. Wie so etwas besser funktioniert, hat der C-64-Klassiker They Stole a Million bereits vor Jahren gezeigt. Einzig und allein die Straßengefechte bringen etwas Abwechslung ins Einerlei. Wer gern mit Zahlen jongliert und Spielspaß über die Anzahl der kontrollierten Häuserblocks definiert, wird sich mit den Gangsters ein Weilchen beschäftigt wollen. Ich warte lieber auf eine neuzeitlich aufgepeppte Version des Millionen-Diebstahls.



Zu Beginn jeder Spielwoche legen Sie die Bereiche fest, in denen Patrouille gelaufen werden soll.

Gangsters

Genre:	Wirtschaftssimulation	Hersteller:	Eidos
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	127 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend



Staubtrockene WiSim im Al-Capone-Ambiente.

Sport

Michael Galuschka



Leichte Melancholie befällt mich jedes Jahr nach der Dezember-Ausgabe. Dann habe ich nämlich alle Kreationen der aktuellen EA-Sports-Kollektion kennengelernt, und es brechen wieder lange Monate des Wartens an. Zeit also, ein kleines Resümee zu ziehen: Meiner Meinung nach ist der 99er Jahrgang ein sehr guter, wenngleich echte Überraschungen natürlich nicht zu erwarten waren. **NHL 99** ist das beste Beipiel dafür; EA Sports beschränkte sich auf eine grundsolide Fortsetzung auf höchstem Niveau. Ähnlich sieht die Lage bei **Fifa 99** aus, allerdings wurde der Kickerorgie mit dem deutlich erhöhten Tempo ein etwas anderer Anstrich gegeben.

Am deutlichsten zugelegt hat die Basketball-Division. Etliche echte Neuerungen wie der Karrieremodus machen **NBA Live 99** fast schon zum Pflichtkauf. Unter diesen Voraussetzungen darf man sich also jetzt schon auf die nächste Saison freuen.

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 99	Sportspiel	11/98	91%
2	Grand Prix 2	Rennspiel	–	90%
3	FIfa 99	Sportspiel	NEU	89%
4	Frankreich '98	Sportspiel	6/98	88%
5	Nice 2	Rennspiel	11/98	88%
6	Colin McRae Rally	Rennspiel	10/98	87%
7	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	87%
8	NBA Live 99	Sportspiel	NEU	86%
9	Links LS 98 Edition	Sportspiel	10/97	86%
10	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
11	World Wide Soccer	Sportspiel	10/97	83%
12	Anstoss 2	Manager	10/97	83%
13	Need for Speed 3	Rennspiel	11/98	83%
14	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
15	Tiger Woods 99	Sportspiel	11/98	82%
16	Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	81%
17	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	81%
18	Grand Prix 500ccm	Rennspiel	12/98	80%
19	Formel 1 97	Rennspiel	4/98	79%
20	Addiction Pinball	Flipper	3/98	79%
21	Bleifuss Rallye	Rennspiel	1/98	79%
22	Balls of Steel	Flipper	2/98	78%
23	Virtual Pool 2	Billard	12/97	78%
24	Ultimate Race Pro	Rennspiel	2/98	77%
25	Touring Car Championship	Rennspiel	1/98	77%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

Sport

» Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.« [Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

Inhalt

Tests



Zieht den Bayern die Lederhosen aus

Fifa 99

Fifa haut den Turbo rein. Die neueste Fußball-Simulation vernachlässigt einige Simulationsaspekte, um mehr Tempo und Action einzuwechseln.



Auf CD: Video-Special

Was sind schon Mutter- und Vaterlandsliebe im Vergleich zur Treue waschechter Fußballfans? Der verehrte Verein mag ein heruntergekommenes Ensemble lahmfüßiger Abzocker beherbergen, und das Präsidium kann mit noch so viel offenkundiger Inkompetenz die Millionen verbraten. Am nächsten Samstag wird trotzdem wieder der Fanschal ausgepackt und bei strömendem Regen in der Nordkurve geschwenkt, um die geliebten Loser anzufeuern. EA Sports setzt auf eine ähnlich hartnäckige Nibelungentreue seiner Fans. Innerhalb von zwölf Monaten erblickt bereits der dritte Sproß aus den Lenden der Fifa-Reihe die Welt. Hierbei handelt es sich stets um stramme 100-Mark-Produkte, an deren Stelle man sich auch ein paar schöne Tribünenkarten leisten könnte. Einen Upgrade-Rabatt für Stammkäufer hat der Schatzmeister leider nicht vorgesehen.

Facts

- 240 Vereinsteams
- 42 National-Mannschaften
- 19 Stadien
- 5 Wettervarianten
- 4 Geschwindigkeiten
- 3 Schwierigkeitsgrade

Back to Bundesliga

Nach dem sommerlichen WM-Abstecher Frankreich 98 stehen bei Fifa 99 wieder Vereinsmannschaften im Mittelpunkt. Die Erstligisten aus Deutschland, England, Italien, Spanien, Belgien, Niederlande, Schweden, Portugal, Schottland, Brasilien und den USA plus eine Handvoll weiterer europäischer Spitzenmannschaften stehen zur Wahl. Das ergibt unterm Strich rund 240 Vereinsteams, allesamt mit den aktuellen Spielerkadern.

Ganz neu und witzig ist der Modus für eine Spielklasse, die es noch gar nicht gibt: Die sagenumwitterte europäische Superliga mit 20 ausgewählten Traditionsteams. Daneben erwarten Sie auch reelle Wettbewerbe wie Pokalsieger-Cup, UEFA-Pokal und Champions League. Wer sich trotz der Kapriolen im Jahr 1 nach Berti noch um Nationalmannschaften schert, darf zwischen 42 Ländern wählen. Mit dem Liga- und Pokal-Editor können Sie jederzeit ein Turnier à la Weltmeisterschaften basteln.



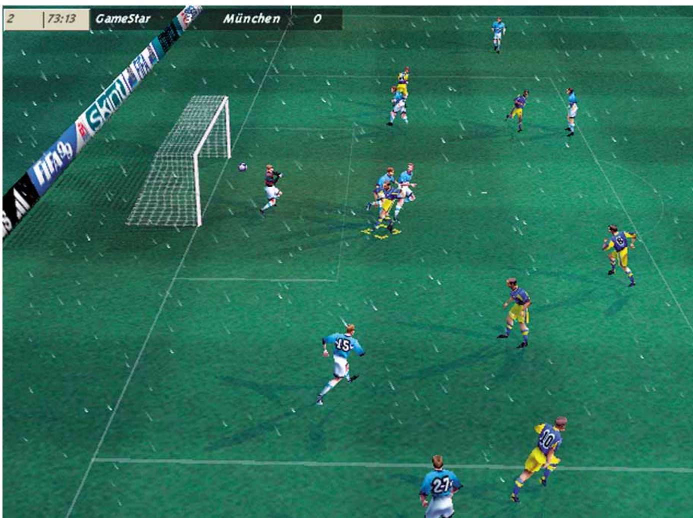
Nach einem Schubser des Borussen-Abwehrspielers stolpert der gegnerische Stürmer perfekt animiert dem Tor entgegen.

Turnier-Editor

Grafik und Präsentation bewegen sich knapp über dem hohen Niveau des Vorgängers. Acht Blickwinkel stehen zur Wahl, um das 3D-Gekicke zu begutachten. Die Animationen sind wieder von erlesener Geschmeidigkeit und um neue Gesten bereichert worden. Erstmals werden die unterschiedlichen Körpergrößen der Kicker berücksichtigt, was Ihnen bei Verwendung einer spieltauglichen Fernsichtkamera kaum auffallen wird. Leider stellt sich nicht bei allen Stars ein Wiedererkennungswert ein. Beispielsweise wird Olaf Marschalls charakteristischer Schnauzer-Zottel-Look grafisch unterschlagen. Da muß der engagierte Fan im Spielereditor selber für größere Ähnlichkeit sorgen.



Der Austragungsort ist bei jeder Partie aus 19 Stadien frei wählbar.



Gute Ausrede für den Torwart: Bei soviel Schneeregen kann einem der glitschige Ball schon mal unvorteilhaft abrutschen.

Das schnellste Fifa aller Zeiten

In der Reporterkabine hocken mal wieder die Plaudertaschen Poschmann und Hansch, deren joviale Blubber-Prosa sich mit den Jahren etwas abnutzt. Daß man es aber wirklich mit einem neuen Spiel zu tun hat, wird sofort nach dem ersten Anstoß klar. Fifa 99 verläßt etwas den Simulations-Strafraum und dribbelt mehr in Richtung Action-Fußball. Leichtere Ballannahmen, abruptere Richtungswechsel und Turbo-Beschleunigung sollen die Spielbarkeit schmieren. Das Tempo läßt sich sogar noch verschärfen: Der Quick-Kick auf der Höchststufe »mega-schnell« erinnert fast schon an alte Kick Off-Wuseligkeit auf dem Amiga. Damit es möglichst wenige häßliche Unterbrechungen gibt, haben die Programmierer gar einen Algorithmus ausgetüftelt, mit

Heinrich Lenhardt



Ist das alles?

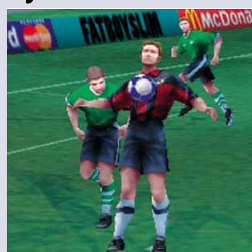
Fifa 99 spielt sich wie Frankreich 98 auf Speed. Bei Lenhardt 98 sind indes langsam die Euphorie-Vorräte aufgebraucht. Natürlich ist das neueste Fifa für sich ein kleines Sport-Meisterwerk – aber halt binnen zwölf Monaten schon der 3. Aufguß der gleichen Kickermasche. Durch höheres Tempo und geradlinigere Steuerung wird der Spielablauf immer mehr von perfekt getimeten Dribbling-tricks und Blitzpaß-Aktivitäten bestimmt. Was mich ernsthaft ärgert: Warum werden gute Designideen, die bei anderen EA-Sports-Titeln rumliegen, nicht auch hier verwendet? Ein Dynastie-Modus (Madden NFL 99) wäre ebenso verlockend wie Spielerformkurven (NHL 99).

Trotz allem meisterlich

Für Stammspieler der Serie hinterläßt die neue Fortsetzung einen schalen Beigeschmack. Wer aber in den letzten zwei Jahren keine Fußball-Simulation mehr gekauft hat, kann sich Fifa 99 sofort zulegen. Dank Turnier-Editor und vieler Ligen haben Sie dauerhaft Ihren Spaß. Das hohe Niveau von Steuerung, Atmosphäre und Grafik schießt alle Kick-Konkurrenten ab.

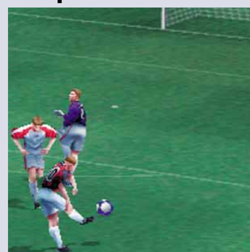
Was ist neu?

Dynamik-Boost



Die Idee: Schnellere Bewegungen und leichtere Ballannahme bringen Tempo. Was es bringt: Mehr Action und Aufregung, aber auch sinkende Spielkultur.

Keeper-Kontrolle



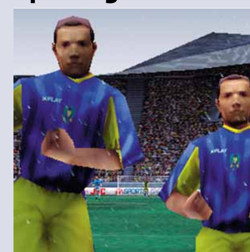
Die Idee: Sie können jederzeit den eigenen Torhüter herauslaufen lassen. Was es bringt: Viel Gaudi und Nervenkitzel für risikofreudige Naturen.

Mehr Ligen



Die Idee: Spielmodus »Euro-Dream-Liga« und Editor für eigene Ligen und Pokale. Was es bringt: Sinnvolle Experimentiermöglichkeiten für Liga-Bastler.

Spielergrößen



Die Idee: Die Körpergrößen der Spielfiguren entsprechen den realen Vorbildern. Was es bringt: Wenig, wenn Sie mit übersichtlichen Kameras wie »Turm« spielen.

Vereinsbudget



Die Idee: Bei Spielertransfers muß das Vereinsvermögen berücksichtigt werden. Was es bringt: Gutes Liga-Feeling. Diese Idee hätte man weiter ausbauen sollen.

dem die Ballführung an der Seitenauslinie erleichtert wird: Dank »Boundary Logic« hoppeln jetzt weniger Bälle zum Einwurf davon.

Klasse Kontrolle

Die Steuerung setzt auf dem genial-komplexen Button-Wirbelsturm auf, der zuletzt mit Frankreich 98 perfektioniert wurde. Die vier Grundtasten lösen Paß, Schuß, Heber und Sprint aus. Ab einem Sechs-Knöpfe-Gamepad sorgen dann übungsbedürftige Kombinationen für so ziemlich alles, was Fußball schön macht: Doppelpaß, Fallrückzieher, Kopfball, Schwalbe, Abseitsfalle, Grätsche, Notbremse und diverse Ausweichfinten zur Überdribbelung gegnerischer Abwehrreihen. Der Steuerung merkt man in positiver Weise an, daß diese Fußballserie seit Jahren verfeinert wird.



Ein kurioser Abpraller: Plopp macht der Ball...



...und hoppelt dem dankbaren Stürmer vor die Füße.



Der wegtauchende Torwart stirbt in Schönheit.



Neue Animationen zeigen energische Schiris und maulende Spieler.

Recht effizient sind die schon von Frankreich 98 bekannten taktischen Anweisungen mitten im Spiel: So können Sie Ihrer Abwehr blitzschnell doppelte Manndeckung diktieren, einen Außenverteidiger in die Offensive beordern oder ohne Menü-Umwege die Formation ändern. Die wichtigste Waffe sind angesichts des erhöhten Spieltempos Direktabnahmen jeder Art. Am besten knacken Sie die Computerabwehr mit einem Schnellpaß-Wirbel ohne große Ballbesitz-Verweildauer.

Kommt ein Torwart gelaufen

Der traditionell vom Computer gesteuerte Torhüter hört jetzt ein bißchen mehr auf Ihre Fingerübungen. Viel Spaß können Sie mit der Herauslauf-Taste haben, damit sich der Keeper einem einsam angaloppierenden Stürmer entgegenschmeißt. Wir raten zur sparsamen Dosierung, da die Gegner dann gerne den Ball ins verwaiste Tor lupfen. Weiterer Feinschliff: Die lieben Teamkameraden reagieren etwas besser auf Ihre Angriffsbemühungen. Vor allem das Flügelspiel wird wertvoller, da mehr Mitspieler in weiser Voraussicht in den gegnerischen Strafraum rennen. In der Abteilung Direktabnahmen gibt es neben Volleyschüssen und Kopfballvorlagen auch eine »Rutschpaß«-Möglichkeit, wenn Ihr Spieler gerade noch einen Ball abfangen kann.

Im Ligamodus müssen Sie nun auf die Finanzen achten, wenn Sie Spieler tauschen wollen. Dem Aufrüsten der eigenen Mannschaft mit Weltstars sind damit Grenzen gesetzt. 19 europäische Stadien werden optisch recht genau wiedergegeben. Allen anderen Spielstätten verweigert Fifa 99 hingegen die Existenzberechtigung. Das führt zu erheiternden Konstellationen wie dem Austragungsort »Istanbul« für das Spiel Bochum gegen Frankfurt. Abteilung »was fehlt«: Der Hallenfußball-Modus flog raus, Superstar Ronaldo mußte passen – er ist an Infogrames gebunden. HL

Michael Galuschka



Torelust und Tastenfrust

Warum zum Teufel kann ich mein Gamepad immer noch nicht selbst belegen? Dieser, wie NBA Live 99 zeigt, unnötige Faux-Pas kostet Fifa 99 meine persönliche 90er-Wertung. Denn ansonsten macht mich der High-speed-Fußball deutlich mehr an als der etwas schlafmützige 98er Doppelpack. Da war es schon ein Achtungserfolg, den Mittelkreis zu erreichen, den ich nun mit drei, vier flott gespielten Pässen elegant überbrücke.

Letztlich liebe ich Fifa 99 deshalb, weil es vom wirklich Essentiellen des Fußballs – spannende Torszenen – jede Menge bietet. Daß auch die Grafik einen weiteren Schritt zur Perfektion getan hat, nimmt man ja bei EA-Sports-Titeln sowieso schon fast beiläufig hin.

Fifa 99

Genre:	Fußball-Simulation	Hersteller:	EA Sports
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 20 bis 330 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (an einem PC), bis 20 (Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte 4fach-CD	Pentium 200 32 MByte, 8fach-CD 3D-Karte	Pentium II/266 48 MByte, 16fach-CD 3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut



Sehr gutes Fußballspiel ohne viel Neues.

Technik-Check: Fifa 99

Wir bleiben am Ball: die wichtigsten Facts zu Hardware und Technik.

Die Performance-Tabelle

	Software	Rage Pro	Riva 128	PowerVR	Voodoo 1	Voodoo 2	Banshee	Riva TNT
P133								
16 MByte	unspielbar langsam	unspielbar langsam	unspielbar langsam	nicht möglich	unspielbar langsam	unspielbar langsam	unspielbar langsam	unspielbar langsam
32 MByte	unspielbar langsam	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	unspielbar langsam	unspielbar langsam	unspielbar langsam
64 MByte	mit Einschränkungen spielbar	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	unspielbar langsam	unspielbar langsam	unspielbar langsam
P166 MMX								
16 MByte	unspielbar langsam	unspielbar langsam	unspielbar langsam	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	unspielbar langsam	unspielbar langsam	unspielbar langsam
32 MByte	mit Einschränkungen spielbar	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	unspielbar langsam
64 MByte	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	unspielbar langsam
P200 MMX, AMD K6/233								
16 MByte	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar
32 MByte	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar
64 MByte	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar
AMD K6-2/300								
32 MByte	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
64 MByte	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
ab Pentium II/266								
32 MByte	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
64 MByte	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar

Legende
- ● nicht möglich
- ● unspielbar langsam
- ● mit Einschränkungen spielbar
- ● gut spielbar

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Fifa 99 unterstützt über Direct3D alle modernen 3D-Karten und bietet daneben Native-Support für 3Dfx- und PowerVR-Chips. Lobenswert ist der Software-Modus: Er sieht ebenfalls sehr gut aus und läuft kaum langsamer. Leider ist bei allen Versionen die Auflösung auf 640 mal 480 beschränkt.
SOUND: Aufwendige Stereo-Effekte – 3D-Soundkarten werden ebenso unterstützt wie Dolby Surround. Die Musik liegt nur in digitalen Soundstreams, aber nicht als Audiotracks vor.
TEXTUREN: Relativ bunt, trotzdem wirkt von den Stadien bis zum Schiedsrichter alles sehr wirklichkeitsgetreu.
SPEZIALEFFEKTE: Hier zeigt sich die Fifa-Engine zugunsten höherer Geschwindigkeit sehr zurückhaltend: Bis auf geschickt eingesetzte Lichtquellen und schön umgesetzte Wettereffekte hat sie in dieser Beziehung kaum etwas zu bieten.
FIGUREN: Fußballer bestehen vollständig aus Polygonen; sehr schöne Trikot-Texturen. Von den 99er EA-Sports-Spielen hat Fifa die am besten animierten Akteure, allerdings fehlen ihnen auch als einzigen die fotorealistischen Gesichtstexturen.
VIDEOS: Schön gemachtes Intro-Video mit Spielgrafik, ansonsten diverse Render-Zooms auf das jeweilige Stadion.

Tuning-Tips

TIP 1: Leider sind die Einstellmöglichkeiten in Fifa 99 sehr mager. Von den drei Optionen ist die Verkleinerung des Spielfensters am effektivsten, ohne an Bildqualität zu verlieren. Bei den Details sollten Sie zuerst die des Stadions deaktivieren, da es optisch wenig auffällt.
TIP 2: Falls Fifa 99 nicht mit Ihrer Voodoo-Karte läuft: EA Sports packt auf die CD Referenztreiber, mit denen das Programm auf jeden Fall funktionieren sollte.
TIP 3: Bei Voodoo-Karten haben Sie in den 3D-Einstellungen die Wahl zwischen einem Direct-3D-Device und den nativen Treibern, meist direkt nach der Karte benannt. Letzteren sollten Sie den Vorzug geben, da Fifa 99 damit normalerweise flüssiger läuft.
TIP 4: Bei einigen 3D-Karten (zum Beispiel Riva TNT) können Sie in den 3D-Einstellungen den Triple Buffer einschalten. Damit erzielen Sie auf manchen Rechnern sanfteres Scrolling, müssen aber keine Performance-Einbußen befürchten.
TIP 5: Eine Vollinstallation (rund 330 MByte) ist empfehlenswert, wenn auch kein Muß. Das RAM sollte für erträgliche Ladezeiten 32 MByte groß sein, besser sind aber 64 MByte.
TIP 6: Der beste Tuning-Tip für Fifa 99 ist der Kauf eines vernünftigen Gamepads. Erste Wahl sollte das Gravis Gamepad Pro (ca. 60 Mark) sein, annähernd so gut geeignet sind das MS Sidewinder Pad (etwa 80 Mark) oder das sehr günstige Saitek X 6-32 M (rund 40 Mark). MG

Geglücktes Comeback

NBA Live 99



Sinnvolle Neuerungen und verblüffend echt wirkende Korbjäger verhelfen dem fünften NBA zu einem glanzvollem Auftritt auf dem Sportspiel-Parkett.



Anfernee Hardaway im Anflug: Bei diesem wunderschönen Dunk können die Gegner nur noch bewundernd hinterherschauen.

Gewohnt pünktlich liefern die Fließbandarbeiter von EA Sports zum fünften Mal das alljährliche Basketball-Spektakel bei den zahlungswilligen Fans ab. Spätestens seit der 97er Version gibt es ja in puncto Optionsfülle und Tiefgang auch nicht mehr besonders viel zu tun. Ein Grafik-Schmankerl hier, ein zusätzlich belegter Feuerknopf dort, und schon ist den Forderungen nach einem neuen NBA Live wieder Genüge getan. Das bringt weniger überzeugte Fans regelmäßig ins Grübeln und mißfiel uns zumindest im letzten Jahr ziemlich: Mit 76 Prozent Gesamtwertung mußte NBA Live 98 für EA-Sports-Verhältnisse einen ziemlichen Tiefschlag wegstecken. Es gab also für die Entwickler einiges zu tun, und sie haben ihre Hausaufgaben bei NBA Live 99 sehr gut gemacht.

Facts

- 29 Teams
- 4 Schwierigkeitsstufen
- 7 Spielmodi
- 2 Sprachen

Fehlende Vorlage

Von einem spärlichen Innovationsfluß ist nicht viel zu spüren. Erstmalig dürfen Sie ihren Lieblingsverein nun über mehrere Saisons hinweg begleiten, diverse Verbesserungen beim Spielablauf sorgen für noch mehr Kontrolle über das Geschehen und gleichzeitig mehr Action. Doch nicht nur der neue Schwung im Programm könnte dafür sorgen, daß das diesjährige NBA möglicherweise zum bisher gefragtesten avanciert. Daran hat eher die echte NBA-Spielzeit 1998/99 Schuld: Sie ist in akuter Gefahr, komplett abgesagt zu werden. Teambosse und Superstars konnten sich bisher nicht über eine mögliche Obergrenze bei den Spielergehältern einigen; der Ligabeginn wurde bereits um etliche Spieltage verschoben. Das ist auch der Grund dafür, daß die Spielerdatenbank in NBA Live 99 auf dem Stand vom Juli 1998 ist, hat sich doch seitdem auch in der brachliegenden Liga nichts mehr getan.

Training muß sein

Mehr als die Kollegen vom Fußball oder Eishockey ist NBA Live 99 ein Fall für Fans, und für Gelegenheitsspieler nicht ganz so leicht zugänglich. Das liegt vor allem an den Eigenheiten der Sportart: Die NHL- und Fifa-typischen Kuddelmuddel um das Spielgerät sind im Basketball eher selten. Darum entwickelte sich die NBA-Serie mehr und mehr vom actiongeladenen Sportspiel zur komplexen Simulation, bei der Taktik und strategische Planung eine große Rolle spielen. Um Neueinsteigern das Leben im harten Korbjäger-Business ein wenig zu erleichtern, kam ein vierter Schwierigkeitsgrad hinzu, der die Punktehatz erheblich vereinfacht. Wer sich trotzdem noch nicht aufs Parkett traut, darf sich erst mal à la Streetball mit einem Solospieler seiner Wahl auf einem Asphaltplatz austoben.

Knopfparade

Ein Besuch auf dem Trainingsgelände kann selbst Profis nicht schaden, da die

Steuerungsvielfalt weiter ausgebaut wurde. Die Einflußnahme auf das Digital-Ego ist ja in der Serie seit jeher recht komplex ausgefallen. Den Höhepunkt markierte **NBA Live 98**, das moderne Zehn-Button-Pads schamlos bis zum letzten Knopf ausnutzte. Das ist diesmal nicht anders; wer sich nur auf klassisches Passen und Werfen beschränkt, kommt gegen den clever agierenden Computergegner nicht sehr weit. Mit den restlichen Tasten des Gamepads verhelfen Sie den Spielern zum Sprint, machen einen Sternschritt, rufen zuvor zusammengestellte Taktiken auf oder täuschen diverse Aktionen nur an. Profis versuchen sich an fortgeschrittenen Moves wie Crossovers oder eleganten Dribblings, die zum erfolgreichen Gelingen aber die eine oder andere Übungsstunde voraussetzen. Auch in der Abwehr steht Ihnen mit Blocks, absichtlichen Fouls und Stealversuchen (die beim Computer nach wie vor deutlich besser klappen) das vom Vorgänger gewohnte umfangreiche Repertoire zur Verfügung. Praktisch bei Fastbreaks: Per Knopfdruck schalten Sie zu dem Defensivmann um, der dem eigenen Korb am nächsten steht. Prinzipiell gilt jedoch die Devise, es in der Abwehr vorsichtig angehen zu lassen. Oft haben die computergesteuerten Mitspieler auf eigene Faust mehr Erfolg, als wenn Sie hektisch immer zum ballnächsten Akteur wechseln.

Basketball-Dekade

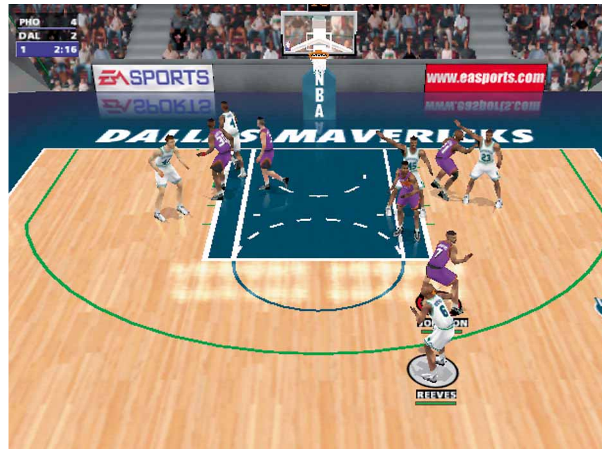
Die entscheidende Neuerung im Vergleich zum Vorgänger finden Sie im Saison-Modus. Auf das Gefühl, eine (dank sorgfältig ausgenutzter NBA-Lienz und viel atmosphärischem Drumherum) echte Liga nachzuspielen, hat EA Sports nochmal einen draufgesetzt. In **NBA Live 99** dürfen Sie nämlich ab sofort bis zu zehn Jahre hintereinander mit der gleichen Mannschaft spielen. Damit nicht nur die Anzeige der Jahreszahl wechselt, hat jede Saison direkte Auswirkungen auf die Fähigkeitswerte der Spieler. War die abgelaufene Spielzeit zum Beispiel erfolgreich, geht es mit den Skills nach oben, schmorte ein Akteur zu oft auf der Ersatzbank, läßt er eher ein paar Prozentpunkte nach. Auch auf das Team insgesamt hat der Saison-Erfolg Auswirkungen: Lief es nicht so gut, fallen Siege im nächsten Jahr umso schwerer.



Kleine Kopf-Gallerie: Die fotorealistischen Gesichtstexturen sind im Spiel animiert.



Die 3D-Engine stellt Größenunterschiede wunderbar dar. Hier sehen Sie die 1,60 Meter von »Muggsy« Bogues im Kampf gegen die 2 Meter 16 von David »The Admiral« Robinson.



Eine interessante, aber etwas gewöhnungsbedürftige Alternative ist die Kamera am Spielfeldende.

Menschenhandel

Auch innerhalb einer Spielzeit wirkt die NBA nun deutlich lebendiger. Ständig verletzten sich Spieler, die dann – nachzulesen in einer etwas krümelig gestalteten Liste – je nach Blessur bis zu einem bestimmten Termin ausfallen. Teilweise waren sie auch danach eine Zeitlang nicht einsatzfähig; ob es sich dabei um einen Bug oder ein Feature handelt, war nicht festzustellen. Falls Sie mit Ihrem Personal auf Dauer unzufrieden sind, können Sie sich entweder selbst einen neuen Spieler basteln oder einen Blick auf den Transfermarkt riskieren, der in **NBA Live 99** mangels Devisen einen reinen Tauschmarkt darstellt. Allerdings meckert das Programm, wenn Sie Ihre Lusche in einen Superstar umwechseln wollen. Egoisten dürfen den Einwand ignorieren und ihr Team so ohne großen Aufwand erheblich verstärken. Falls ein Spieler unvermutet bei einem Club auftaucht, wo Sie ihn überhaupt nicht vermuteten, liegt das daran, daß auch die Computerteams untereinander ei-



An den Namen sehen Sie, welchen Knopf Sie für einen gezielten Paß drücken müssen.

Michael Galuschka



Gute Besserung

Das letztjährige NBA hat mir nicht besonders gut gefallen. Die 99er Auflage hab' ich aber wieder richtig gern gespielt, wenn man auch die Neuerungen an einer Hand abzählen kann. Doch allein schon, daß ich nun mehr als eine Saison hintereinander mit schwächer und stärker werdenden Korbjägern spielen kann, lohnt für mich als NBA-Fan den Kauf. Verletzungen und Transfers tun ein Übriges, um dem Programm den Anstrich einer richtigen Liga-Simulation zu geben.

Ein neues Gesicht

So schön die animierten Antlitze der Spieler auch sein mögen, dem echten Shaquille O'Neal ist die entsprechende NBA-99-Textur nicht gerade aus dem Gesicht geschnitten. Das fällt mir aber kaum auf, weil ich nämlich wie schon seit Jahren auch bei NBA Live 99 wieder am liebsten mit der viel Übersicht garantierenden klassischen Kamera spiele. Sei's drum, wichtiger sind mir sowieso die allgemeinen Fortschritte in puncto Grafik (Animationen) und Spielwitz (gezielte Pässe). Das wieder flotter gewordene Punktefestival läßt den lahmen Vorgänger in der Erinnerung verblassen.

nen regen Spielerhandel betreiben – nach einigen Jahren haben sich viele Teams sehr merklich verändert.

Kopflastig

Zweischneidig präsentiert sich die 99er Optik. Die Qualität der Menügrafiken und Tabellen ist, vor allem im Vergleich zu den in dieser Beziehung superben 96er und 97er Auflagen, nicht ganz auf dem üblichen EA-Sports-Niveau. Wenig geschmackvoll gefärbte Buttons drängen sich auf dem Bildschirm, als Hintergrund werden einfallslos Teile der 3D-Arena verwendet. Überzeugen kann dagegen die komplette Spielgrafik. Die Basketballer sind größtenteils butterweich animiert, und selbst spektakuläre Dunks wirken verblüffend echt. Die technisch aufregendste Neuerung sind aber die gestochen scharfen, fotorealistischen Gesichtstexturen der Basketball-Riesen. Das hatte schon NHL 99 zu bieten, doch in NBA sind sie zusätzlich animiert: Vom schelmischen Grinsen bis zum ungläubigen Kopfschütteln haben die Polygonköpfe ein umfangreiches Repertoire drauf.

Schön gesagt ist ganz gewonnen

Das hohe akustische Niveau der Serie wurde in NBA Live 99 um ein paar Finessen erweitert. An der professionellen Musik (diesmal hauptsächlich im Funk-Stil) sowie der authentischen Zuschauerkulisse war nicht viel zu verbessern. Inzwischen beherrscht sogar der deutsche Kommentator nicht nur die Betonung einzelner Satzteile, sondern darf seine neu erworbene Fähigkeit auch in einer Play-by-Play-Kommentierung des Geschehens einsetzen. Trotz der gesteigerten Qualität dürfte es echten NBA-Fans angesichts der deutschen Sprachausgabe immer noch eiskalt den Rücken runterlaufen. Dennoch müssen sie nicht, wie in den letzten Jahren, den Umweg über die englische Importversion gehen. EA entschloß sich lobenswerterweise, auch die englischen Sprachsamples ins Spiel zu integrieren. Bisweilen – und ausschließlich auf Englisch – rufen sich die Akteure auch gegenseitig ein paar Brocken zu, etwa den Hinweis, daß gleich zwei Gegenspieler auf einen warten.

Unverständlich, daß im traditionell spaßigen Netzwerkmodus jeder PC ein Original-NBA braucht. Umso mehr, da sich zwar bis zu acht Spieler die Bälle um die Ohren hauen dürfen, Sie aber nicht mehr als zwei Rechner vernetzen können. MG



Die klassische Kamera bietet immer noch am meisten Übersicht.



Das 3-Punkt-Werfen ist auch wieder dabei.



Sir Charles Barkley in der Langzeitentwicklung: leider hat er nachgelassen.

NBA Live 99

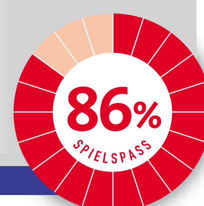
Genre:	Sportspiel	Hersteller:	EA Sports
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 20 bis 470 MB

Spieler: Einer bis vier (an einem PC), bis acht (Modem, Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM / 4fach CD	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM / 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/333 64 MByte RAM / 8fach CD Voodoo-2/Riva-TNT-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut



Stark verbesserter NBA-Sproß.

3D Ultra Pinball Turbo Racing

Autofahren per Flipperkugel



Während Sie flippern, rasen auf der Straße im Hintergrund Autos vorüber.



Auf CD: spielbare Demo

Sierras Flipper **Turbo Racing** hat den Nascar-Rennzirkus zum Thema. Bevor Sie losbrettern, dürfen Sie sich Videos zu vier Kursen und Fahrern ansehen. Solchermaßen eingestimmt, starten Sie als Profifahrer an den Flipperknöpfen durch. Das Tischdesign ist bestenfalls Mittelmaß: Konventionelle Rampen und Ziele verstecken kaum Überraschungen. Die Stärke der Vorgänger, die amüsanten Miniflipper neben dem Haupttisch, wurden sträflich vernachlässigt: Lediglich ein (mäßig origineller) Ausleger existiert. Dafür wechselt die Kugel im Spiel zu zwei anderen Tischen, auf denen nützliche Boni zu holen sind. Im Vergleich zur Konkurrenz sieht die Grafik ziemlich eintönig aus. CS

Christian Schmidt

Abwechslungslos

Turbo Racing holt erfreulich viele nette Ideen aus dem Renn-Thema, krankt aber am simplen Tischdesign. Schon nach wenigen Spielen haben Sie alles gesehen, so daß die Highscore-Jagd auf Dauer ermüdend wird. Immerhin taugt der Flipper dank ordentlicher Ballphysik für ein schnelles Spiel zwischendurch. Ach ja, die netten Videos: Die haben mir tatsächlich gewaltig Lust gemacht – allerdings auf ein zünftiges Autorennspiel.

3D Ultra Pinball: Turbo Racing

Genre:	Flipper	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 60 Mark	Festplatte:	ca. 100 MByte
Spieler:	Einer bis vier (nacheinander)		
3D-Karten:	Direct 3D, 3Dfx, Power VR, Rendition		

Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 100 24 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend



Anspruchsloser Flipper für die Mittagspause.

Asphalt-Cowboys und Matsch-Rocker

Moto Racer 2

Was tun, wenn's draußen stürmt und schneit und der Feuerstuhl in der Garage rostet? Ein zünftiges Rennspiel starten, natürlich.



In den Kurven gibt es meistens Gedrängel; die Lensflares stören dabei.

Rüdiger Steidle



Keine Pole-Position

Moto Racer 2 muß sich mit dem dritten Platz unter den Motorrad-rennspielen zufrieden-geben. Mir hat es durchaus Spaß gemacht, die eine oder andere Runde zu drehen. Vor allem, weil sich die Maschinen schon nach kurzer Zeit perfekt um die Kurven treiben lassen und das Geschwindigkeitsgefühl erstklassig rüberkommt. Trotzdem konnte mich das Spiel nicht lange fesseln, dafür ist das Streckendesign zu eintönig.

Auch der Wechsel zwischen Straßenrennen und Geländetouren bietet wenig Abwechslung. Für Geländespaß ist Motocross Madness die bessere Wahl, Rennprofis nehmen Grand Prix 500 ccm. Wer beides haben will, sollte Moto Racer 2 eine Chance geben.

Als Moto Racer erschien, gab es kaum Motorrad-Rennspiele. Mittlerweile ist Bewegung ins Genre gekommen: Redline Racer und Motocross Madness rangeln um Action-Liebhaber, Grand Prix 500 ccm wendet sich an Freunde akkurater Simulationen. Mit Moto Racer 2 will Delphine Software wieder die Führung übernehmen.

Schlamm und Speed

Sie schwingen sich in den Sattel einer Superbike-Maschine oder erklimmen ein Cross-Motorrad. Für jedes Modell stehen 16 Strecken und eine Serie zur Auswahl, in der Sie die Einzelkurse nacheinander befahren. Könner wagen sich im Dual-Sport-Modus an beide Klassen. Die ersten acht Plätze bringen Punkte für die Meisterschaftswertung. Als Belohnung winkt der Mirror-Modus, in dem Sie die Strecken spiegelverkehrt durchfahren. Wenn Sie alle drei Ligen bestanden haben, wird die Ultimate Championship freigeschaltet, wo acht extraschwierige Kurse warten.

Variable Monotonie

Insgesamt brettern Sie über 32 Tracks; grundsätzlich erwarten Sie jedoch nur drei Szenarios: Stadt, Wüste und Wald. Weil sich Bebauung und Natur aber immer wieder abwechseln und sich die Strecken zudem durch Wettereffekte und Nachtfahrten variieren lassen, wird dennoch etwas Vielfalt geboten. Dafür sorgt auch der Streckeneditor. Die Grafik ist allerdings nicht mehr auf dem Stand der Zeit: Es gibt weder dynamische Lichteffekte noch Animationen am Straßenrand zu sehen.



Die Cross-Strecken enthalten viele Sprünge.

Obwohl Sie beim Fahrmodell die Wahl zwischen realistisch und vereinfacht haben, ist das Fahrgefühl bei beiden Optionen wenig glaubwürdig. Der Simulations-Modus weicht von der Arcade-Einstellung hauptsächlich dadurch ab, daß das Motorrad leichter ins Schliddern gerät und den Fahrer schneller aus dem Sattel wirft. RS

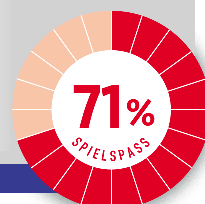
→ www.cyclenews.com

Moto Racer 2

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Delphine Software
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 2 oder 150 MByte
Spieler:	Einer bis vier (an einem PC, Internet), bis 8 (Netzwerk)		
3D-Karten:	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 Mbyte, 4fach-CD	Pentium 200 MMX 32 MByte, 8fach-CD 3D-Karte	Pentium II 266 32 MByte, 8fach-CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Solide Zweirad-Action mit Schwächen.

Simulationen

Michael Schnelle



Diesmal hat sich pünktlich zu Weihnachten ein Wachwechsel an der Spitze der Simulations-Charts ereignet. Das hochklassige **Falcon 4.0** düste glatt an **Longbow 2** vorbei. Spitzenzeiten also für alle Simulationsfans.

Allerdings schaut der Einsteiger wieder mal in die Röhre. Vom ultrakomplexen Handbuch und den wenig zugänglichen Trainingsmissionen wendet er sich mit Grauen ab. **Falcon** ist leider kein Einzelfall. Die Entwickler sind immer noch zu sehr auf Grafik und Realismus fixiert. Neue Käufer interessieren sie offenbar nicht. Ist die Simulations-Branche so weit abgehoben, daß sie stagnierende oder sinkende Absatzzahlen einfach ignoriert? Dann sollten die Herrschaften aufpassen, daß sie nicht eines Tages ohne Publikum dastehen und Levels für **Tomb Raider 12** designen dürfen.



Simulationen

»3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen.« [Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele]

Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	NEU	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
4	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
5	World War 2 Fighters	Flugsimulation	NEU	86%
6	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
7	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
8	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	8/98	85%
9	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
10	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
11	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
12	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
13	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
14	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
15	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
16	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
17	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
18	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
19	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
20	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
21	Interstate 76	Simulation	10/97	83%
22	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10/97	78%
23	Red Baron 2	Flugsimulation	2/98	78%
24	Pro Pilot	Flugsimulation	8/98	78%
25	F-15	Flugsimulation	7/98	77%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mechspiele.

Inhalt

Tests

Gipfelflug an die Simulationsspitze

Falcon 4.0



Manche Dinge dauern ewig – Wunder noch etwas länger. An letzteres waren wir versucht zu glauben, als wir **Falcon 4.0** auf den Schreibtisch bekamen. Nicht weniger als sieben Jahre dauerte das Warten auf den Nachfolger der legendären Flugsimulation **Falcon 3.0**. Mit Highend-Grafik, Realismus bis zum allerletzten Haltebolzen und drei dynamischen Kampagnen will **Falcon 4.0** die mittlerweile längst verlorene Simulationskrone zurückerobern. Und das ist Microproses Luxus-Simulator gelungen.

Facts

- Fluggebiet: Korea
- 3 dynamische Kampagnen
- 4 Flieger pro Gruppe
- max. 25.000 Militäreinheiten gleichzeitig
- 786.000 Quadratkilometer Terrain

Grandiose Grafik

Über uns der Himmel – unter uns eine wahre Pixel- und Polygonpracht. Während wir mit unserer F-16 durch die Lüfte von Korea rauschen, bestaunen wir die hübsche und realistische Grafik in einer Auflösung von 1600 mal 1200 Pixeln. Im virtuellen Cockpit blitzen Lichtreflexe auf, und einige Instrumente spiegeln sich an der Scheibe, als wir vom Flugplatz in der Nähe ein weiteres Geschwader F-16 starten sehen. Dort steigt eine dicke Rauchwolke am Horizont auf – das kann nur eine Panzerkolonne sein. Wenig später befinden wir uns in einem heißen Luft-Boden-Kampf mit den Tanks. Doch unserem Geschwader haben die Blechrumpler nichts entgegenzusetzen. Danach wird es Zeit, uns um die gegnerische Landebahn im Norden zu kümmern.

Schlacht um Korea

Falcon 4.0 wartet mit nur einem Fluggebiet auf, das allerdings 768.000 Quadratkilometer umfaßt. Laut Aussage des Herstellers hat man sich für Korea entschieden, weil man es mit dem seit 50 Jahren schwelenden Dauerstreit zwischen dem kommunistischen Norden und dem demokratischen Süden für eines der interessantesten Konfliktgebiete hält. Drei volldynamische Kampagnen erwarten Sie, die sich lediglich in den Ausgangsbedingungen unterscheiden. Mal ist der Norden im Vorteil, mal der Süden. Als Mitglied einer US-Staffel finden Sie sich auf Seiten der Südkoreaner vor dem Kommandobildschirm wieder. Im Sekundentakt tickt die Uhr, während Ihr Oberkommando einen Einsatz nach dem anderen entwirft. Bei der Planung berücksichtigt die CPU sowohl Luftangriffe, die Sie selbst oder einer Ihrer Digi-Kollegen absolviert haben, als auch See- und Landoperationen, deren Ausgang ausschließlich in den Tiefen des Rechners ermittelt wird. Während die Zeit (auf Wunsch auch beschleunigt) vergeht, sehen Sie auf einer Minikarte durch farbige Icons repräsentiert, was gerade an besonderen Krisenherden geschieht.

Falcon 3.0 vs. 4.0

Falcon 4.0 unterscheidet sich nicht nur grafisch und spielerisch von seinem Vorgänger. Mußten Sie sich 1991 noch mit der F-16A Block 15 begnügen, dürfen Sie nun an die F-16C Block 52 Hand anlegen. Unterschiede finden sich in den um 22 Prozent leistungsfähigeren Triebwerken. Außerdem verfügt die F-16C über das AN/APG-68-Radarsystem, das vor allem beim Erfassen bewegter Bodenziele erheblich effektiver als das alte AN/APG-66 arbeitet. Nicht vergessen werden soll die AMRAAM-Tauglichkeit. In Falcon 3.0 konnten Sie die AIM-120 zwar auch schon benutzen (obwohl die echte F-16A das nicht kann), richtig simuliert wird das System aber erst jetzt. Damit wird die neue F-16 C zu einem Kampfflieger, der auch weit jenseits der eigenen Sichtweite operieren kann.



Die F-16C Block 52 ist die derzeit fortschrittlichste Variante der F-16.



Es ist soweit: Falcon 4.0 hebt tatsächlich noch in diesem Jahr ab und erstrahlt in neuen Federn. Dabei läßt er alle Konkurrenten hinter sich und überholt selbst die Genre-Referenz Longbow 2.

Die Wahrheit über AMRAAM

Jede einzelne Mission, die die CPU aus der Gefechtslage heraus entwickelt, dürfen Sie selber fliegen. Dabei müssen Sie nicht den ganzen Flug absolvieren. Auf einer Übersichtskarte können Sie verfolgen, welcher Flieger gerade wo ist, und sich dann per Mausklick direkt ins Cockpit hinein (und auch wieder heraus) teleportieren. Dort angekommen, sehen Sie sich mit der geballten Fülle von Knöpfen, Schaltern und Reglern konfrontiert, die in einer F-16 bedient werden wollen. Sie sollten sich vorher mit der Tastaturbelegung zumindest ein wenig vertraut gemacht haben, um die richtigen Waffensysteme zu aktivieren und Ziele auszuwählen. Erstmalig wird die bislang gern als Superwaffe verkaufte AMRAAM-Rakete ihrer tatsächlichen Leistung entsprechend simuliert. Denn das Radarsystem der AIM-120 ist vergleichsweise schwach, weshalb Sie den anvisierten Gegner auch nach dem Ausklinken der Rakete noch eine Weile in der Zielerfassung halten müssen.

Im Kampf sind Sie nicht allein, bis zu drei Wingmen begleiten Sie auf Ihrem Flug. Denen erteilen Sie über Funk Befehle zum Angriff oder Rückzug. Genauso teilen Sie auf Knopfdruck dem Tower Ihre Landwünsche mit, beordern ein Tankflugzeug herbei oder fordern von AWACS



In der Auflösung von 1600 x1200 wirken Landschaft und Flieger fast fotorealistisch. Preis der Grafikpracht: Einen Pentium II/400 samt Riva-TNT-Karte sollten Sie für diese Auflösung schon besitzen.

Mick Schnelle



Gut, besser, Falcon

Selten ist mir die Wertungsfindung schwerer gefallen, schließlich geht es ja um Platz 1 der hochklassig besetzten Simulationscharts. Auf der Habenseite ist einiges zu verbuchen. Die dynamische Kampagne sucht derzeit ihresgleichen auf dem PC. Besser noch als in Longbow 2 gelingt es dem Missionsgenerator, ein Mittendrin-Gefühl zu vermitteln. Dazu trägt vor allem die Grafik bei. Ohne die zahlreichen, unabhängig vom Spieler agierenden Einheiten, die man unterwegs zu sehen bekommt, würde die Atmosphäre spürbar leiden. Damit haben sich die Entwickler ein wenig vom Realismus entfernt, denn was Sie in einer Mission alles erleben, sieht ein echter Pilot vielleicht in fünf Einsätzen. Doch diesen Kompromiß nehme ich gerne hin, dient er doch dem Spaßfaktor.

Zu komplex für Einsteiger

Ansonsten bekommen Sie Authentizität pur geboten. Aber genau hier liegt auch der Knackpunkt von Falcon 4.0. Ich persönlich mag es gern komplex und sehr realistisch. Einsteiger werden aber gerade davon abgeschreckt. Eine sanfte Heranführung an das Thema mit kommentierten Trainingsmissionen, in denen willige Greenhorns (und auch Fortgeschrittene) das notwendige Handwerkszeug lernen könnten, wurde versäumt. In diesem Punkt hat Longbow 2 immer noch die Nase vorn. Dennoch, wenn Sie zumindest einen Pentium 200 mit flotter 3D-Karte in Ihrem Hangar stehen haben, werden Sie keinen komplexeren, realitätsnäheren und atmosphärischeren Flugsimulator finden.

die aktuellen Feindmeldungen an.

Alles authentisch

Die **Falcon**-Reihe zeichnete sich schon immer durch eine sehr realistische Flugphysik aus. Wenn Sie Ihren Flieger nicht im Optionsmenü zum Schwebegleiter à la **Wing Commander** degradiert haben, bekommen Sie es schnell mit den Limitierungen des echten Pilotenlebens zu tun. Zu enge Turns mit 9g haben einen augenblicklichen Blutstau und damit einen Red- oder Blackout zur Folge. Außerdem werden Sie schnell merken, daß sich zu hohe Geschwindigkeit nicht nur bei Landemanövern fatal auswirken kann. Enge Kurven sollten nur mit einem Tempo zwischen 330 und 440 Knoten geflogen werden. Ansonsten riskieren Sie, durch einen Strömungsabriß unfreiwillig Bekanntschaft mit dem Boden zu machen. Oder Sie ziehen bei zu hohem Tempo eine viel zu weite Kurve und geben so dem Gegner die Chance, sich hinter Sie zu setzen. Falls Sie in Luftkämpfen mal in Bedrängnis geraten, springt der Autopilot auf Wunsch recht effektiv als Retter in der Not ein.





Multiplayerduell: Mick hat Kollegen Rüdiger (im Tigerlook) im Visier, doch einen Augenblick später sitzt dieser ihm im Nacken.

Du bist nicht allein

Während Sie im südostasiatischen Luftraum um Ihr Leben kämpfen, läuft um Sie herum ein kompletter Krieg ab. Jederzeit sehen Sie andere Luft-, Land- und See-Einheiten, die eigenen Aufträgen folgen. Wurden Sie beispielsweise über schwere Panzergefechte in Grenznähe unterrichtet, können Sie die beim Überfliegen auch beobachten. AWACS- Aufklärer kreisen in eisiger Höhe, und gelegentlich erwischen Sie eine Fliegergruppe, die gerade in der Luft auftankt. Allerdings sehen Sie solche Ereignisse nur innerhalb einer einige Kilomenter großen, virtuellen »Blase«, die rund um Ihren Flieger existiert. Das ist der Bereich, in dem der Rechner detailliert alle ablaufenden Operationen darstellt. Währenddessen berechnet er den Fortgang des gesamten Krieges, wobei die Aktionen von bis zu 25.000 Einheiten gleichzeitig kalkuliert werden. Dadurch ist es möglich,

Die Falcon-Historie

Zum allerersten Mal drehte der Falke seine Runden auf dem PC. Das war 1987 und fand unter CGA mit vier Farben statt. 1988 »erstrahlte« Falcon AT in EGA mit 16 Farben. Danach folgten sehr eigenständige Versionen für Atari ST und Amiga inklusive zweier Missionsdisketten, bevor die F-16 mit Falcon 3.0 wieder den Weg zurück auf den PC fand. Falcon 3.0 war der erste Flugsimulator mit schattierten Polygonen, (halb)dynamischer Kampagne und Wingmen-Kontrolle. Inzwischen ist Falcon-Vater Louie Chairman bei Microprose.



Anno 88 bot Falcon AT gerade 16 Farben.



Die F-16 ist knapp der heftigen Druckwelle entkommen. Die Trümmerteile der Fabrikanlage werden weit geschleudert.



»Die komplexeste Flugsimulation«

Interview mit dem Chefentwickler Leon Rosenshein.

GameStar: Wieso hat die Entwicklung von Falcon 4.0 so lange gedauert?

Rosenshein: Eigentlich arbeiten wir erst seit vier Jahren daran. Wir mußten ein Team aufbauen und die authentischste Flugsimulation entwickeln. Keine andere Simulation hat dieselbe Komplexität in der Kampagne und dem Flugmodell.

GameStar: Was macht für dich eine »dynamische Kampagne« aus?

Rosenshein: Wenn sie auf die Aktionen des Spielers reagiert. In Falcon 4.0 gibt es keinen festgelegten Missionsbaum. Jede Mission (auch die für Land- oder See-Einheiten) wird auf Grundlage der aktuellen Schlachtenlage generiert.

GameStar: Und wie sieht es mit der KI aus?

Rosenshein: Die KI verläßt sich ausschließlich auf das, was ihr die Sensoren mitteilen. Das sind dieselben Sensoren, die auch der Spieler zur Verfügung hat. Einige CPU-Piloten werden nur Radar benutzen, andere verlassen sich mehr auf IR-Daten oder auf das, was sie mit eigenen Augen sehen. Dabei hat auch die KI eine gewisse Reaktionszeit.

Ereignisse, die außerhalb der Blase ablaufen, immerhin noch durch Staubwolken oder aufblitzende Raketentreffer zu repräsentieren.

Realistisches Radar

Neben der Grafikdarstellung und dem realistischen Flugverhalten haben die Entwickler besonderen Wert auf ein akkurates Radarmodell gelegt. Die F-16 in der C-Variante verfügt über das AN/APG-68-System, welches spezielle Modi unterstützt. »Velocity Search« (VS) ermöglicht es, sich schnell bewegende Fahrzeuge zu identifizieren. Mittels »Range while Scan« (RWS) läßt sich die Entfernung zu Objekten in Bewegung bestimmen, und das bei mehreren Objekten gleichzeitig. »Track while Scan« (TWS) versorgt Sie zusätzlich noch mit Angaben zu Höhe oder Relativgeschwindigkeit der potentiellen Ziele. Wenn Ihnen diese Art der Feinderfassung zu kompliziert ist und Sie keine Lust haben, manuell den passenden Azimuthwinkel einzustellen, können Sie das Radarsystem auch der CPU überlassen. Optional zeigt Ihnen das Erfassungssystem, unabhängig von jeder wie auch immer gearteten physikalischen Beschränkung, sogar jeden einzelnen Gegner im Umkreis an.



Eine MiG ist in die Reichweite unseres MGs geraten und zerbirst in ihre Einzelteile.



Im Cockpit sehen Sie nicht nur den Piloten, sondern auch das vorn eingeblendete HUD.

Einsteigerprobleme

Neben der Kampagne sollen Ihnen zwei Dutzend Trainingsmissionen die Grundlagen der Fliegerei näherbringen. Allerdings finden sich die erläuternden Beschreibungen dazu nur im ultradicken Handbuch, was dem Lerneffekt stark entgegenwirkt. Ebenso kompliziert, und komplex ist der Missionseditor, mit dessen Hilfe Sie eigene Feldzüge basteln können. Daran dürfen auch mehrere menschliche Mitspieler teilnehmen. Genauere Angaben zum Mehrspielermodus können wir Ihnen an dieser Stelle nicht machen, denn der war in unserer ansonsten kompletten Testversion noch nicht fertiggestellt. Lediglich die Luftduelle gegen acht Zweier-Teams funktionierten. MIC



Selbst die Dächer der Gebäude sind texturiert.



Minute um Minute tickern neue Missionen in unserer Kommandozentrale ein.

Falcon 4.0

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Microprose
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 50 bis 600 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
P166, 16 MB, 4x CD, Direct3D oder P200 MMX, 16 MB, 4x CD	Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD Voodoo-2-Karte	Pentium II/400 128 MByte RAM, 8fach CD Riva -TNT-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	war in Testversion noch nicht komplett



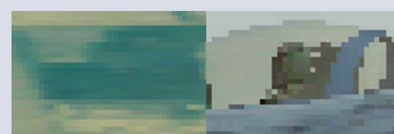
Der derzeit beste Flugsimulator.

Technik-Check: Falcon 4.0

Falcon 4.0 unter der Lupe: Wir liefern Ihnen die wichtigsten Technik-Facts



Aus der nebenstehenden Szene von **Falcon 4.0** haben wir zwei Ausschnitte vergrößert, um die Bildqualität verschiedener Grafik-Konfigurationen zu vergleichen. In der linken Spalte finden Sie den Software-Modus, in der mittleren Reihe 3D-Karten der ersten Generation, wie Matrox Mystique, und rechts neuere Modelle (ab einer Voodoo 1). Unsere Testversion arbeitete in der höchsten Auflösungsstufe von 1600 mal 1200 Pixeln noch nicht mit älteren 2D-Grafikkarten sowie Matrox Mystique zusammen. Ob dieses Problem in der Verkaufsfassung behoben sein wird, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest. Achtung: Die Ausschnitte sagen lediglich etwas über die Bildqualität aus. Was die Geschwindigkeit der 3D-Grafik auf Ihrem Rechner anbelangt, sollten Sie einen Blick in die Performance-Tabelle werfen. MIC

	Software-Modus:	***Die Mittelklasse***	***Die Highend-Klasse***
	Software-Modus: Alle Karten ohne Direct3D-Treiber (Baujahr '96 und früher)	Matrox Mystique und vergleichbare Chips, etwa S3 Virge, Vérité 100. (Bilder: Matrox Mystique)	Voodoo 1, Riva 128, Voodoo 2, Banshee, Riva TNT (Bilder: Riva TNT)
640x480 Minimale Details			
640x480 Maximale Details			
800x600, Maximale Details			
1024x768, Maximale Details			
1600x1200, Maximale Details	Im Software-Modus sowie mit der Matrox Mystique stürzte Falcon 4.0 bei 1600 mal 1200 Pixeln mit schwarzem Bildschirm ab. Inwieweit dieses Problem noch in der Verkaufsversion auftreten wird, ließ sich Redaktionsschluß nicht klären.		

Die Performance-Tabelle

	Software-Modus	Matrox Mystique	Riva 128	Voodoo 1	Voodoo 2	Banshee	Riva TNT
P166							
640x480, Hohe Detailstufe	🔴	🔴	🔴	🔴	🟡	🟡	🟡
640x480, Geringe Detailstufe	🔴	🟡	🟡	🟢	🟢	🟢	🟢
800x600, Hohe Detailstufe	🔴	🔴	🔴	🟡	🟡	🟡	🟡
800x600, Geringe Detailstufe	🔴	🟡	🟡	🟢	🟢	🟢	🟢
1024x768, Hohe Detailstufe	🔴	🔴	🔴	⚫	🔴	🔴	🔴
1024x768, Geringe Detailstufe	🔴	🔴	🔴	⚫	🟡	🟡	🟡
1600x1200, Hohe Detailstufe	Absturz	Absturz	Absturz	⚫	⚫	🔴	🔴
1600x1200, Geringe Detailstufe	Absturz	Absturz	Absturz	⚫	⚫	🔴	🔴
P200 MMX							
640x480, Hohe Detailstufe	🔴	🔴	🔴	🟡	🟡	🟡	🟡
640x480, Geringe Detailstufe	🟡	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢
800x600, Hohe Detailstufe	🔴	🟡	🟡	🟡	🟡	🟡	🟡
800x600, Geringe Detailstufe	🔴	🟡	🟡	🟢	🟢	🟢	🟢
1024x768, Hohe Detailstufe	🔴	🔴	🔴	⚫	🔴	🔴	🔴
1024x768, Geringe Detailstufe	🔴	🔴	🔴	⚫	🟡	🟡	🟡
1600x1200, Hohe Detailstufe	Absturz	Absturz	Absturz	⚫	⚫	🔴	🔴
1600x1200, Geringe Detailstufe	Absturz	Absturz	Absturz	⚫	⚫	🔴	🔴
PII/300							
640x480, Hohe Detailstufe	🟡	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢
640x480, Geringe Detailstufe	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢
800x600, Hohe Detailstufe	🟡	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢
800x600, Geringe Detailstufe	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢
1024x768, Hohe Detailstufe	🔴	🟡	🟡	⚫	🟡	🟢	🟢
1024x768, Geringe Detailstufe	🟡	🟢	🟢	⚫	🟢	🟢	🟢
1600x1200, Hohe Detailstufe	Absturz	Absturz	Absturz	⚫	⚫	🟡	🟡
1600x1200, Geringe Detailstufe	Absturz	Absturz	Absturz	⚫	⚫	🟢	🟢
PII/400							
640x480, Hohe Detailstufe	🟡	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢
640x480, Geringe Detailstufe	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢
800x600, Hohe Detailstufe	🟡	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢
800x600, Geringe Detailstufe	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢
1024x768, Hohe Detailstufe	🔴	🟡	🟡	⚫	🟢	🟢	🟢
1024x768, Geringe Detailstufe	🟢	🟢	🟢	⚫	🟢	🟢	🟢
1600x1200, Hohe Detailstufe	Absturz	Absturz	Absturz	⚫	⚫	🟢	🟢
1600x1200, Geringe Detailstufe	Absturz	Absturz	Absturz	⚫	⚫	🟢	🟢

Legende
- ⚫ nicht möglich
- 🔴 unspielbar langsam
- 🟡 mit Einschränkungen spielbar
- 🟢 gut spielbar

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Neben Direct Draw im Softwaremodus werden sowohl Direct3D als auch Glide für alle Karten mit Voodoo-Chipsatz unterstützt.
LANDSCHAFT: Die Landschaft wirkt durch die schönen Texturen, die sich nur selten wiederholen, sehr lebensecht. Berge und Häuser erscheinen nicht wie nachträglich draufgepflanzt, sondern sind Teil der Szenerie.
FIGUREN: Die Flieger sind sehr detailliert und aus unzähligen Polygonen gestaltet. Stufenlose Zooms lassen Sie sogar die Piloten im Cockpit und die HUD-Einblendungen erkennen.
SICHTWEITE: Die Sichtweite in Falcon 4.0 wird nur durch die gewählte Auflösung begrenzt. Fogging-Effekte gibt es nicht. Bei 1600 mal 1200 können Sie beinahe so weit wie im echten Leben schauen, und weit entfernte Gegner erkennen.
TEXTUREN: Die Texturen sind abwechslungsreich und gut gelungen. Ein leichtes Flimmern in den niedrigen Auflösungsstufen stört allerdings den guten Gesamteindruck. Brüche in der Darstellung treten nur sehr selten auf.
SPEZIALEFFEKTE: Spiegelungen an der Cockpitscheibe, transparente Explosionen, halbdurchsichtige Qualmwolken, Red- und Blackouts, dynamische Lichteffekte.
CUTSCENES: Ein nettes Video-Intro stimmt auf Falcon 4.0 ein. Während der Kampagnen werden Minivideos im Stile einer amerikanischen Nachrichtensendung eingestreut.
SOUND: Satter Heavy-Sound, brüllende Motoren und jede Menge Sprachsamples sorgen für das richtige Fliegerambiente. Derzeit sind alle Funksprüche noch in markigem Amerikanisch. Die deutsche Version soll lokalisiert werden.

Luftschlacht über den Ardennen.

World War 2 Fighters

Während zwei Konkurrenz-Maschinen bereits fliegen, startet der Jane's-Flug-simulator erst jetzt die Motoren. Doch manchmal sind die letzten die ersten.





Über den dreidimensionalen Wolken spielt sich ein Großteil der sehr anspruchsvollen Luftkämpfe ab.

Auch diesen Monat gehen die Luftschlachten im Zweiten Weltkrieg auf dem PC weiter. Nach Microsofts **Combat Flight Simulator** und **European Air War** (Microprose) schickt Sie nun auch Jane´s als **World War 2 Fighter** in den Kampf. Greifen Sie mit einem von vier Jägern in die Ardennenoffensive des Jahres 1944.



Spielgrafik-Cutscenes halten Sie über den Verlauf der Kampagnen auf dem neusten Stand.

Die gloreichen 7

Der Winter des Jahres 1944 läutete für die deutschen Truppen an der Westfront den Anfang vom Ende ein. Mit den letzten operativen Reserven von der Ostfront gestärkt, wollten sie den alliierten Vormarsch zum Erliegen bringen. Doch die letzte deutsche Großoffensive im Westen scheiterte nach Anfangserfolgen kläglich. Einer der Gründe war die fehlende Luftüberlegenheit – die deutschen Me109s, Focke-Wulffs 190 oder Me262s waren nicht in ausreichender Anzahl verfügbar. Im Cockpit eines dieser legendären Jäger können Sie die Geschichte zumindest virtuell neu schreiben. Wenn Sie wollen, nehmen Sie aber auch hinter dem Steuerknüppel einer Spitfire, P-38, P47 oder Mustang Platz und verhelfen den Alliierten zum Sieg. Jede der beiden Kampagnen besteht aus mehreren Missionen, die nicht miteinander verknüpft sind. Dabei erwarten Sie sehr unterschiedliche Einsatzziele. So greifen Sie mit der raketenbewehrten Me262 eine gegnerische Panzerkolonne an oder fangen eine B-17-Staffel ab, die von mehreren Mustangs begleitet wird. Praktischerweise klappert der Autopilot die Wegpunkte völlig selbständig ab und nimmt



Eine Me262 im Morgengrauen über der Front.

auch angreifende Gegner ins Visier. Allerdings stellt er sich dabei nicht allzu geschickt an, weshalb Sie die Kämpfe besser in die eigene Hand nehmen sollten.

Gnadenlose Gegner

Einmal in den Lüften über Belgien und dem Rheinland, ler-



Einmal im Visier, hat die bereits heftig brennende Lightning keinerlei Chancen mehr.

nen Sie die selbst auf höchstem Realitätsgrad gutmütigen Flug-Engine kennen. Gelegentliches Übersteuern oder zuwenig Gas beim Steigflug nimmt sie Ihnen nicht krumm. Dadurch können Sie sich voll auf den Luftkampf konzentrieren. Und das ist auch dringend nötig, denn die CPU neigt dazu, Feindflieger gnadenlos im Frontalangriff zu attackieren und nimmt gelegentlich sogar Kollisionen in Kauf. Etwas harmloser dagegen sind Bodeneinheiten. Panzer oder Flakgeschütze bewegen sich praktisch nie von der Stelle, sondern eröffnen ab einer gewissen Reichweite das Feuer. Ein wichtiger Trick in Luftkämpfen ist das Ausnutzen der Wolkendecken. Da World War 2 Fighters dreidimensionale Wolkenbänke darstellt, dürfen Sie sich ungesehen an gegnerische Verbände heranarbeiten und erst im letzten Moment die schützende Tarnung verlassen. Allerdings macht´s der Feind genauso.

Bettücher im Schnee

Wie in allen Spielen um langsam fliegende Luftvehikel kommt der Grafik eine besondere Bedeutung zu. Die Flugzeuge sind detaillierter als bei allen Konkurrenten und erheblich schöner texturiert. Da machen Luftkämpfe gleich nochmal soviel Spaß. Leider gilt das nicht für die Landschaftsoptik. Zwar tauchen gelegentlich ein paar Hügel in den Ardennen auf, doch die Bodentexturen sind selbst aus größerer Höhe eintönig und grob. Städte wirken wie aufgeklebte Flicken, und Schneefelder erinnern eher an die Wiese voller Bettücher aus der Weißer-Riese-Werbung. Dafür sind die Sonnenauf- und untergänge extrem schön in Szene gesetzt. Allerdings ist die Grafik-Engine nicht die schnellste, vor allem die 3D-Wolken verbrauchen viel Rechenzeit. Deshalb sollten Sie nur mit einer 3D-Karte nebst Pentium 200 MMX starten.

Plaudernde Piloten

Designer von Flugsimulationen vergessen gerne, den Einsteiger mit guten Übungsmöglichkeiten zu versorgen. In World War 2 Fighters werden Sie im Training über einen eingeblendeten Text mit den wesentlichen Steuerkontrollen vertraut gemacht. Allerdings lernen Sie nichts über Flugmanöver, mit denen Sie sich in Luftkämpfen besser bewähren könnten. Außerdem hätte ein gesprochener Kommentar sicherlich nicht geschadet. Dafür sind Ihre Geschwaderkollegen mehr als gesprächig. Stets melden sie, wo sich gerade der nächste Gegner befindet und brüllen aufgeregt, wenn ihre Maschine getroffen wurde. Noch wichtiger als die akustischen Hinweise ist ein dicker roter Pfeil, der Ihnen optisch den Weg zum angewählten Gegner weist.

Tönende Wochenschau

Meist sind die Simulationen von Jane's eher nüchtern-sachlich gehalten. Titel wie Israeli Air Force oder F-15 bieten zwar reichlich Rundumwissen, Atmosphäre entsteht aber mehr durch das Missionsdesign als etwa durch Cutscenes. Ganz anders in den beiden Kampagnen von World War 2 Fighters. Auf deutscher wie auch alliierter Seite stimmt Sie ein kleines Wochenschau-Video auf die kommenden Missionen ein. Vor den meisten Einsätzen gibt´s ein kleines Update. Panzervorstöße in Großstädte oder verzweifelte Verteidigungsversuche von Infanterieeinheiten



Auch Bodenangriffe gehören zum Fliegeralltag.

Mick Schnelle

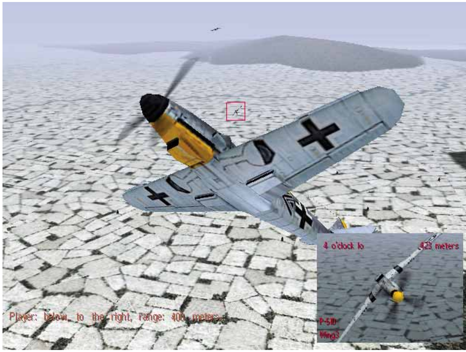


Luftschlacht, die Laune macht

Endlich traut sich mal wieder ein Simulationshersteller, ein paar Zwischensequenzen in sein Spiel einzubauen. Damit wird World War 2 Fighters zwar nicht zu einem Strike Commander, aber erheblich breitenmarkttauglicher. Simulationspuristen müssen sich keinesfalls naserümpfend abwenden, denn die kernigen Gegner erfordern einiges fliegerisches Können.

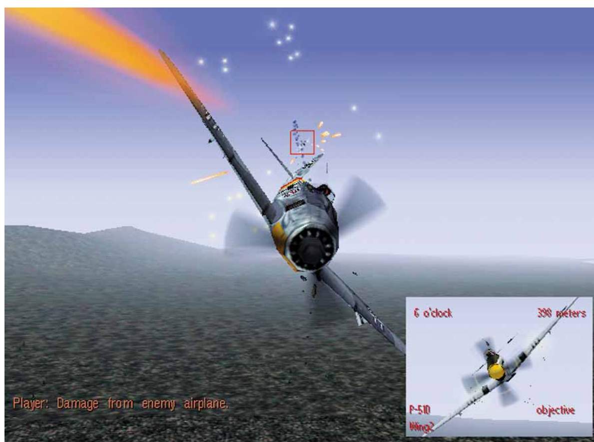
Angenehmes Ambiente

Mich haben die flotte Aufmachung und der hollywoodtaugliche Soundtrack sofort angesprochen. Besonders die gut aufgemachten Informationen zur Ardennenoffensive haben mir sehr gut gefallen. In World War 2 Fighters stimmt aber nicht nur das ganze Drumherum, sondern auch der spielerische Gehalt. Die gut durchdesignten Missionen spielt man gern ein zweites Mal – nicht zuletzt wegen der herausfordernden Gegnern. Was mir fehlt, sind einzig die Riesengefechte mit Dutzenden Feinden gleichzeitig, wie sie European Air War bietet. Dennoch: Die Luftschlacht um die Ardennen sollten Sie sich nicht ohne guten Grund entgehen lassen.


Diese Ansammlung von Bettüchern soll Aachen sein.

werden Ihnen als vorberechnete 3D-Szenen präsentiert. Leider bleiben diese Sequenzen immer dieselben, egal ob Sie die vorige Mission gewonnen oder verloren haben.

Eher für das kleine Luftgefecht zwischendurch sind die Schnelleinsätze gedacht, bei denen Sie gegen sieben CPU-gesteuerte oder menschliche Piloten antreten. Ebenfalls zu mehreren dürfen Sie die 14 Einzeleinsätze absolvieren, die Sie im Missionsdesigner an die eigenen Vorlieben anpassen. Alle Gefechte sind triggergesteuert. Sie legen fest, welche Aktion ausgelöst wird, sobald ein vorher festgelegter Wegpunkt überflogen oder ein bestimmter Gegner abgeschossen wurde. Wie alle Jane's-Simulationen bietet auch **World War 2 Fighters** ein gut aufgemachtes Nachschlagewerk zur Ardennenoffensive, das durch kommentierte Videos und Interviews mit einigen amerikanischen und deutschen Fliegerassen abgerundet wird. MIC



Eine Mustang (im Hintergrund sowie rechts unten) sitzt uns im Nacken.

World War 2 Fighters

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Jane's
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in V.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 40 bis 255 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II 233 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 300 64 MByte RAM, 8fach CD Riva-TNT-Karte

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Fetzige Luftkämpfe mit viel Atmosphäre.

Anzeige

Adventures

Martin Deppe



Im letzten GameStar habe ich Sie an dieser Stelle gefragt, welchen Archäologie-Helden Sie aufregender finden – Indiana Jones oder Lara Croft. Das Ergebnis ist eindeutig: Das schöne Geschlecht wurde wegen mehr Sex-Appeal klarer Sieger. Ein anderes Resultat hätte mich auch gewundert, schließlich sitzen überwiegend männliche Wesen vor Computerspielen.

Die kleine Umfrage wäre vermutlich ganz anders ausgegangen, wenn mehr Mädels unserem Hobby frönen würden. Immerhin ist Harrison Ford, der mittlerweile 56jährige Indiana Jones der Kinoleinwand, kürzlich zum »Sexiest Man alive« gewählt worden. Und das gegen Konkurrenten wie die Teenie-Schmusebacke Leonardo di Caprio!



Adventures & Rollenspiele

»Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung.«

[Grafik-Adventures, Rollenspiele,

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
3	Grim Fandango	Adventure	NEU	88%
4	Diablo	Rollenspiel	-	88%
5	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
6	Floyd	Adventure	12/97	86%
7	Tomb Raider 3	Action-Adventure	NEU	85%
8	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	85%
9	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	10/97	85%
10	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
11	Fallout 2	Rollenspiel	NEU	83%
12	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
13	Toonstruck	Adventure	-	81%
14	Hexplore	Rollenspiel	7/98	79%
15	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	79%
16	Battlespire	Rollenspiel	3/98	78%
17	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	78%
18	Abe's Exoddus	Action-Adventure	NEU	77%
19	Zork: Großinquisitor	Adventure	12/97	77%
20	Space Bar	Adventure	10/97	76%
21	Journeyman Project 3	Adventure	2/98	75%
22	Nightlong	Adventure	11/98	74%
23	Might & Magic 6	Rollenspiel	6/98	73%
24	Sanitarium	Adventure	8/98	73%
25	Ring des Nibelungen	Adventure	11/98	72%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Mit LucasArts auf Höllentrip

Grim Fandango

LucasArts liefert das Adventure des Jahres mit viel Witz und gepfefferten Rätseln ab – stellen Sie als Geisterheld Manny Calavera das Jenseits auf den Kopf.



Auf CD: Video-Special



Facts

- Joysticksteuerung
- 4 Kapitel
- 5 Verkleidungen
- 59 Rätsel

Weihnachtszeit – Adventurezeit. Wer genießt es nicht, rund um die Feiertage bei einer gehaltvollen Story und knackigen Rätseln am PC für einige Stunden die Welt zu vergessen. Und wie bestellt liefert uns LucasArts wieder genau das Spiel, mit dem man gern die Festtage verbringt. Letztes Jahr durften Sie als Badewannenpirat den **Curse of Monkey Island** lösen. Diesmal lockt Sie **Grim Fandango** in die lebhafte Welt der Toten.

Alarm am Feiertag

Eine Massenvergiftung hat mehrere Menschen dahingerafft – und das ausgerechnet am mexikanischen Tag der Toten, der feuchtfröhlichen Version von Allerheiligen. Da heißt es nix wie hin, denn schließlich gilt es ein paar arme Seelen zu ergattern. Sie merken schon, es geht hier nicht um den Alltag eines Notarztteams, sondern um die hehre Aufgabe, die Geister der Verstorbenen sicher ins Jenseits zu geleiten. Dafür zuständig ist Manny, der in einer Zwischenwelt den Übergang in die Ewigkeit organisiert. Doch wie üblich hat ihm sein ärgster Rivale Domino wieder mal die Kundschaft weggeschnappt. Das ist um so ärgerlicher, als Calavera erst dann selber in die Ewigkeit eingehen darf, wenn er genug gute Seelen auf den Weg gebracht hat.

Steuerprobleme

Anders als von LucasArts gewöhnt, steuern Sie Manny nicht mit der Maus, vielmehr haben Sie die Wahl zwischen Joystick oder Tastatur. Ähnlich wie in **Alone in the Dark** bewegen Sie die Polygonfigur Manuel durch vorgefertigte Szenerien. Dabei können Sie sich eine von zwei Steuerungsarten aussuchen. Im einen Fall wankt Manny auf Knopfdruck nach vorne, Kommandos nach links oder rechts lassen ihn sich um die eigene Achse drehen. Bei der zweiten Methode dreht er sich automatisch immer in die Richtung, die Sie mit Stick oder Tastendruck vorgeben. Egal wofür Sie sich entscheiden, im Bestfall sehen Sie, wie Ihr Held mit der Grazie eines volltrunkenen Seemanns durch die Szenerie torkelt. Kommt er dabei



Manny hat seine Geliebte Mercedes endlich gefunden, aber die Dame ist wider Erwarten bewaffnet und sauer.

an interessanten Gegenständen vorbei, bewegt er automatisch seinen eckigen Kopf in deren Richtung.

Mit Manny und Mercedes

Haben Sie sich einmal an die Steuerung gewöhnt, erwarten Sie die ersten Rätsel, die als Aufwärmphase für das eigentliche Spiel dienen. Denn bevor Sie es nicht geschafft haben, dem guten Domino eine Rohrpost zu mopsen, werden Sie kaum die schöne Mercedes als Kundin gewinnen, die das Abenteuer erst in Gang bringt. Plötzlich verschwindet sie, und Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als sich an ihre Fersen zu heften – ansonsten ist es Essig mit Ihrer Fahrkarte ins Jenseits. Nach und nach schlittern Sie in eine verzwickte Geschichte um Gewalt, Betrug und Korruption. Vier umfangreiche Abschnitte lang, die jeweils ein Spieljahr repräsentieren, wird Ihre Suche dauern. Begleitet werden Sie von dem tolpatschigen, dabei aber technisch sehr begabten Elementargeist Glottis. Zusammen treten Sie einer Untergrundorganisation bei, erforschen die geheimen Untiefen des Meeres und eröffnen eine Bar im Stile von Rick´s Café aus Casablanca.

Heinrich Lenhardt



Morbides Meisterwerk

Was hatte ich mich seit Monaten auf das neue LucasArts-Adventure gefreut. Doch die erste Stunde brachte statt Spielspaß pur erst einmal viel Verwirrung. Den energischen Innovationsdrang bei der Steuerung kann ich nicht ganz nachvollziehen. Warum gibt es keine Mausunterstützung, mit der ich kurz und schmerzlos auf Dinge klicken könnte, um sie zu untersuchen? So muß ich den guten Manny etwas umständlich mit der Tastatur herummanöverieren und höllisch aufpassen, ob sein Kopf »ausschlägt« und damit etwas Spannendes signalisiert.

Grummel durch Gefummel

Auch wenn das ganze fummelig geriet, ist Grim Fandango ein außergewöhnliches Adventure. Story und Ambiente gehören zum Originellsten, was das Medium »Computerspiel« je hervorgebracht hat.

Den Puzzles kann niemand vorwerfen, sie seien zu durchsichtig. Neben geistreich konstruierten Rätseln gibt es allerdings einige Brocken, die mir fast schon zu abstrus sind. Manchen Minimacken zum Trotz: Adventure-Fans mit einer Vorliebe für extraknackige Puzzles kommen um Grim Fandango nicht herum. Etwas Besseres hatte das Genre im gesamten Jahrgang 1998 nicht zu bieten.



Böse Seelen enden schnurstracks in dem Höllenzug.



Im Hauptquartier der Rebellen stößt Manny auf ein merkwürdig geformtes Blumenbeet.



Kleiner Tip: Den Flammenbibern können Sie mit dem Feuerlöscher so einfach nicht beikommen.



Das Böse hat ein Gesicht: Mit Hector LeMans ist nicht zu spaßen.

Verschachtelte Edelrätsel

Die Rätsel bleiben der von LucasArts gewohnten, hohen Qualität treu. Jedes Kapitel besteht aus zwölf bis fünfzehn ineinander verschachtelten Kniffeleien der Art »Wie komme ich an die Rumflasche heran, die ich dann dem Barkeeper gebe, damit er den Schlüssel herausrückt?« Die Anzahl der Gegenstände und der Räume bleibt immer sehr übersichtlich. Überflüssige Dinge verschwinden beim Übergang zwischen den Kapiteln. Einzig und allein Ihre Sense bleibt Ihnen bis zum romantischen Ende erhalten. Diese Klinge dient gleichzeitig als Universalwerkzeug bei Rätseln aller Art. In jedem der vier Spielabschnitte erwarten Sie einige Hauptaufgaben, zu deren Bewältigung Sie mehrere Einzelrätsel lösen müssen. Dabei bestehen Sie teils ineinander verschachtelte Subquests, die Sie wieder bei anderen Problem weiterbringen. So bekommen Sie beispielsweise eine Bootspassage erst dann, wenn Sie sich einen Gewerkschaftsausweis besorgt haben. Dessen Beschaffung setzt mehrere Unterquests voraus, inklusive der Anstiftung eines kompletten Arbeiteraufstandes. Manchmal ist aber auch ein wenig Geschicklichkeit gefragt, wenn Sie etwa mit einem Gabelstapler in einem engen Aufzug rangieren oder eine schwere Axt in einen anliegenden Raum befördern sollen.





Die beiden Nervensägen horchen Sie in Multiplechoice-Manier aus.

Man spricht Deutsch

Kommunikation ist einer der Schlüssel zum Erfolg in **Grim Fandango**. Jede Person, auf die Sie in Ihrem Abenteuer treffen, ist zu einem kleinen Plausch aufgelegt. Manche sorgen mit ein paar kurzen Statements für Hinweise, während sich andere im Multiplechoice-Verfahren ausquetschen lassen. Zu den meisten Rätseln und Aufgaben gibt es geschickt verschlüsselte Hinweise. Gelegentlich werden Sie auch mit kleinen Wortklaubereien à la »Der hat Schiß vor Tauben« überrascht.

Grim Fandango wird in einer komplett lokalisierten Version ausgeliefert. Die Hauptrolle des Manny spricht Tommie Pieper, die deutsche Stimme von Alf. Dementsprechend finden sich in der deutschen Fassung gelegentlich kleine verbale Anspielungen auf den katzenliebenden



Die Texturveredelung macht keinen sichtbaren Unterschied.



Mit der Axt beeindruckt Manny Mercedes kaum.



Von links nach rechts: Manny im Business-Anzug, als Revoluzzer, im Bogart-Dress und im Bühnenoutfit.

Außerirdischen. Die Nebenrollen sind weniger prominent, aber genauso professionell besetzt. Ähnlich brillant ist auch die Musikuntermalung, die vom fetzigen Mariachi-Sound über coole Jazzklänge bis hin zur Internationalen so ziemlich alles bietet.

Traurige Technik

Was in **Curse of Monkey Island** noch ein kleiner Gag war, ist in **Grim Fandango** Ernst: die 3D-Karten-Unterstützung. Damit sollen nicht die ohnehin statischen Szenerien veredelt werden, sondern die Polygon-Charaktere. Doch egal mit welcher Karte Sie auch Ihr Glück versuchen, der Effekt ist praktisch gleich Null. Abgesehen von der höheren Helligkeit durch den unterschiedlichen Gammafaktor, wirken die Figuren in **Grim Fandango** mit oder ohne 3D-Karte nahezu gleich. Lediglich die Zahl der gelegentlich auftretenden Texturfehler ist im Software-Modus geringer. Auch ein höheres Spieltempo hängt weniger von einem 3D-Beschleuniger ab, als vielmehr von Ihrem CD-ROM-Laufwerk. Da **Grim** bei der Installation lediglich die notwendigsten Dateien auf die Festplatte kopiert, wird Ihr Laufwerk beim Wechsel der Örtlichkeiten stark gefordert. Dabei spielt nicht so sehr die Datenübertragungsrate eine Rolle, sondern eine möglichst geringe Zugriffszeit. Leider »verhaspelt« sich das Programm nach einer Weile schon mal, was zum Komplettabsturz führen kann. In unserer Testphase passierte das gleich fünfmal. Regelmäßiges Speichern ist deshalb unumgänglich. Ein Patch, der die vollständige Installation des Spiels auf der Festplatte ermöglicht, wäre wünschenswert. MIC



Mick Schnelle



Tolle Reise ins Totenreich

Die spannende Story hat mich bis zum glücklichen Ende nicht mehr losgelassen. Seit Curse of Monkey Island habe ich kein so motivierendes Adventure mehr gesehen. Besonders gelungen finde ich, daß man immer eine konkrete Aufgabe vor Augen hat.

Bei soviel Sorgfalt im Spieldesign ist es mir unverständlich, warum sich die LucasArts-Entwickler mit der Steuerung selbst ein Bein gestellt haben. Die Joystickfummeleien vergessen Sie am besten sofort, doch auch die Tastatur hält einige unangenehme Überraschungen bereit. So verschwindet Manny gelegentlich hinter Ecken, und ich muß blind irgendwelche Tasten drücken, um ihn wieder zum Vorschein zu bringen. Oder er rennt allen Korrekturversuchen zum Trotz in den nächstliegenden Eingang oder Aufzug.

Versteckte Hinweise

Nach einiger Flucherei hatte ich mich mit der Steuerung arrangiert. Fast alle Rätsel sind logisch und mit Überlegung gut zu lösen. Die Zahl der Räume ist stets übersichtlich, zu viele Gegenstände gibt es auch nicht. Außerdem sind rettende Hinweise oft in den Gesprächen versteckt. Grim Fandango ist ein Adventure in bester LucasArts-Tradition, dem eine Maussteuerung gut getan hätte. Trotz dieser Schwäche gehört dieses Spiel in jede Adventure-Sammlung.



Objekte müssen Sie fummelig einzeln aus Mannies Inventar holen.

Grim Fandango

Genre:	Genre	Hersteller:	LucasArts
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	30 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 12fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	nicht vorhanden



Klasse-Adventure mit Bedienungsmängeln.

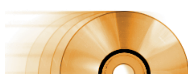
Niedergang einer Serie

King's Quest 8
Mask of Eternity

Die traditionsreiche Adventure-Reihe mutiert zum 3D-Action-Adventure – und fällt dabei auf die Nase.



Der Herrscher des Totenreichs klagt über die Meuterei seine Skelettkrieger.


Auf CD: Video-Special

Die Helden der King's Quest-Reihe sind gut, stark und schlau. Sie abenteuern sich stets mit strahlendem Zahnpastalächeln durch Intrigen und sonstige Fantasy-Ränkespiele. Der Erstling erschien '84 als King's Quest: Quest for the Crown, seitdem gilt die Serie auch als Garant für hemmungslosen Kitsch – eben so, wie sich der typische Amerikaner ein Mittelalter-Märchen vorstellt. Ein strahlendes Lächeln trägt zwar auch der Held in Mask of Eternity, doch ansonsten geht das Action-Adventure neue Wege. Statt mit quietschbunten Zeichentrickfiguren zu plaudern, kämpfen Sie diesmal in düsteren 3D-Gefilden gegen garstige Polygonmonster. Grund für die Finsternis: Ein böser Magier hat die »Maske der Ewigkeit« zerbrochen und die Bewohner von Daventry in Stein verwandelt. Nur Connor Mac Lyrr entkam zufällig dem fossilen Fluch und soll das Königreich nun retten. Sie erforschen als Connor sieben weitläufige Abschnitte, darunter ein Totenreich, eine Zwergenhöhle und ein blubberndes Sumpfgebiet.


Im Sumpf verkloppt Connor aggressive Bäume.

Laue Puzzles

Sie finden allerlei Artefakte, tragen die Objekte im Inventar mit sich herum und benutzen sie an der richtigen Stelle. Für einen nur halbversteinerten Magier sollen Sie etwa drei Gegenstände sammeln, damit er Sie sicher in den nächsten Abschnitt schicken kann. Meist finden sich die gesuchten Objekte irgendwo am Boden, manchmal gelangen Sie nur durch wohlüberlegtes Drücken von Schaltern daran.

Gelegentlich gibt's auch typische 3D-Rätsel, dann muß Connor fleißig Kisten verschieben oder über Plattformen hüpfen. Die Kämpfe gegen wilde Orks, klapprige Skelette oder fiese Yetis sind recht simpel gehalten. Je nach Distanz greifen Sie zu Schwert, Axt oder Armbrust und klicken dann möglichst flott und ausdauernd auf den Gegner. Die 3D-Landschaften sind zwar sehr groß, erkaufen sich die gewaltige Anzahl von Polygonen aber mit sichtweitenbeschränkender Dunkelheit oder starkem Nebeleffekt. PS

Peter Steinlechner



Zuviel Leerlauf

Man kreuze mittelprächtige Rätsel mit lauen Actionelementen, und was kommt raus? Ein enttäuschendes King's Quest. Hier habe ich nie das Gefühl, durch eine phantasievolle Märchenwelt zu marschieren, sondern hetze wie ein gedopter Marathonläufer durch die großen, aber leeren Levels. Schade, daß den Entwicklern keine originelleren Puzzles eingefallen sind. Von Ausnahmen abgesehen, liegen Gegenstände einfach irgendwo auf dem Boden. Genauso offensichtlich ist auch, wo ich sie einsetzen muß.

Gegner aus dem Nichts

Ärgerlich, daß sich das Programm gerade in heftigeren Kämpfen schwertut, mir trotz gedrückter Taste einen dringend benötigten Heiltrunk gutzuschreiben. Oder daß man wegen der begrenzten Sicht nicht taktisch kämpfen kann, sondern meist plötzlich von Gegnern umzingelt ist. Auf der Haben-Seite verbucht King's Quest 8 viele aufwendige Animationen sowie eine interessante Story – mir ist das zuwenig.

King's Quest 8

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 350 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 233 32 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 32 MByte RAM, 32fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Mäßige 3D-Fortsetzung.



Nuklearer Zweitschlag

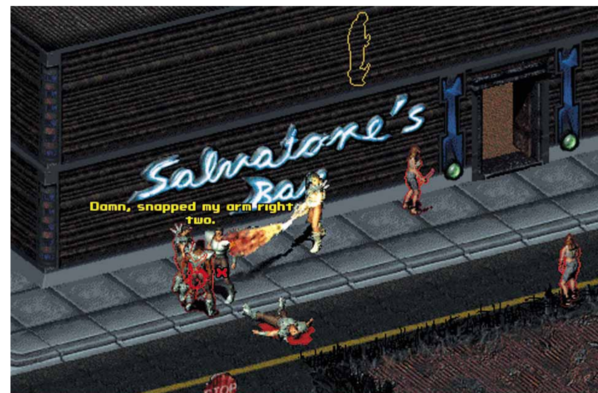
Fallout 2

Im verstrahlten Nordamerika wehren Sie sich erneut mit Plasmagewehr und Vorschlaghammer gegen Mutanten und Mörderameisen.

Die Rollenspiel-Überraschung des letzten Jahres war Fallout – Interplays Nachschlag zu ihrem Klassiker Wasteland. Ein Atomkrieg hat im 21. Jahrhundert die menschliche Zivilisation fast ausgelöscht. Als Abgesandter des Atombunkers 13 suchte der Spieler nach einem Wasser-Chip und beeinflußte dabei gehörig die umliegende Endzeit-Welt. Selbst Profis zeigten sich mit dem Charaktersystem und der nicht-linearen Story zufrieden. Nur war die Reise viel zu schnell vorbei; in spätestens vier Tagen hatte man alle Orte besucht. Nun soll Fallout 2 neuen radioaktiven Stoff liefern, und das – Tusch! – ganz ohne nerviges Zeitlimit.

Mit Speer und Laser

Nach seinen Abenteuern in Teil 1 gründete der Held eine kleine Primitiven-Siedlung in Nordkalifornien. 50 Jahre später, an den Gründer erinnert nur noch sein angebeteter Arbeits-Overall, werden Sie als Nachwuchskrieger von der Stammesführerin in die staubige Welt hinausgeschickt: Irgendwo soll es den »Garten Eden Bausatz« geben, der aus dem heimatlichen Dreckloch ein blühendes Städtchen machen könnte. Nach der Charaktergenerierung und einer kleinen Mutprobe marschieren Sie alsbald als winziger Punkt über die in Sektoren aufgeteilte Weltkarte, erkunden Ortschaften in isometrischer Nahansicht und kämpfen in derselben Perspektive gegen allerlei Tiere, Menschen und Monster. Während Sie an jedem Ort Miniaufgaben erledigen, nähern Sie sich langsam dem eigentlichen Plot: Eine geheime, hochgerüstete Organisation bedroht die letzten Menschen.



Vor Salvatore's Bar kommt es zum sprichwörtlich heißen Gefecht.

Perfekter Retro-Look

In einer Zukunft, in der es keine Supermärkte und Straßenbauämter mehr gibt, wirken amerikanische Kleinstädte etwas weniger heimelig als heutzutage. Statt Straßenlaternen finden Sie brennende Mülltonnen, Autos fahren schon längst nicht mehr, die wenige gehobene Technologie (etwa eine Uzi) müssen Sie teuer mit der Landeswährung »Kronkorken« bezahlen. Dieser gekonnt designte Retro-Look bleibt nicht auf die graubraune Spielwelt beschränkt – auch das Programm selbst schafft es mühelos, die technische und grafische Tristesse des Vorgängers wiederzubeleben. Sprich: Sie kriegen ein neues Szenario im alten Gewand. Selbst die quälenden Nachladezeiten (der Wechsel zwischen zwei Dorfsektoren dauert zwei Minuten) sind geblieben.



Auf der Karte reisen Sie von einem Ort zum anderen – die meisten müssen Sie erst finden.

Moral oder Mordlust

Kurz nach Spielbeginn schließt sich Ihnen aus Dankbarkeit ein Krieger an. Schon in der nächsten Ortschaft

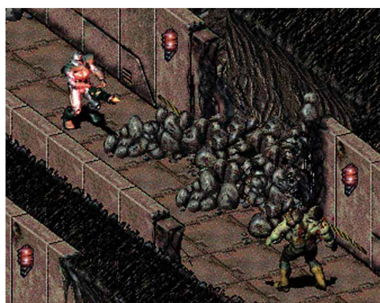


Bei den seltenen Massenkämpfen mit Verbündeten gegen eine halbe Mutanten-Armee geht's rund.

können Sie ihn an eine Sklavengilde verkaufen, dort selbst Mitglied werden und unschuldige Zivilisten jagen. Wohlgemerkt, Sie können – müssen aber nicht. Sie dürfen auch jederzeit Zivilisten niederschießen und ausrauben – aber beliebt machen Sie sich damit nicht. In der Minenstadt Redding sollen Sie einen fehlenden Chip besorgen. Die Minengesellschaft, der Sie das Ding aushändigen, wird die anderen übertrumpfen – und damit zur vorherrschenden Macht der Stadt aufsteigen. Zu solchen Qual-der-Wahl-Szenarios gesellen sich Einlagen wie Boxkämpfe oder die beliebten Karawanen-Eskorten. Sogar ein Auto können Sie sich reparieren lassen, womit die Reise über die Weltkarte wesentlich schneller vonstatten geht.

Versinken in Patronenhülsen

Die große Stärke von Fallout 2 sind wieder die spannenden Feuergefechte, bis die Läufe glühen und die leeren Patronenhülsen den Fußboden absenken. Mit MGs, Tommyguns und einigen neuen Energiewummen wurde das Waffenarsenal kräftig aufgestockt. Sie werden sehr häufig in die Situation kommen, zwar 200 Schuß für eine dürftige 10mm-Pistole zu haben, aber keine einzige Micro-Fusion-Cell für das brandneue Plasmagewehr. Nach wie vor kommt das nahtlose Überwechseln vom Echtzeit- in den rundenbasierten Kampfmodus gut rüber. Sie dürfen zwei Gegenstände (zumeist Waffen) gleichzeitig in der Hand halten, zwischen denen Sie per Knopfdruck umschalten. Ein Rechtsklick auf das Objekt geht die »Betriebsmodi« durch. Bei einer CAWS-Riotgun sind das zum Beispiel Einzelschuß, gezielter Schuß, munitionsfressender Feuerstoß und Nachladen. Über Gegnern wird der Cursor sofort zum Fadenkreuz, daneben blinkt die Trefferwahrchance auf; wer bei »-20 %« eine Granate wirft, ist selber schuld. Einige Waffenhändler rüsten bestimmte Schießprügel auf. So lassen Sie ihren Magnum-Revolver mit einem Schnell-Lader upgraden oder Ihr M63-Sturmgewehr mit einem Granatwerfer bundeln.



Mit der besten Rüstung gewappnet, machen wir kurzen Prozeß mit dem Mutanten.



Nur wenige NPCs sind animiert und mit Sprachausgabe aufgewertet.

Schlauere Begleiter

Schon im Vorgänger mußte man nicht die ganze Zeit allein wandern – doch meist

Jörg Langer



Staubig-spannend

Ganz schön kaltschnäuzig, einfach das alte Programm mit neuem Szenario noch mal zu veröffentlichen! Viel stärker als die veraltete Grafik stören mich die vielen kleinen Unzulänglichkeiten, vor allem bei Quests und Unterhaltungen. Beispielsweise treffen Sie im Vault 15 auf den Anführer einer Räuberbande, der Ihnen mitteilt, er werde Sie auf der Stelle umbringen. Wer nicht gleich das Gespräch beendet, sondern den Handels-Button drückt, kann ihm vorher noch in aller Ruhe die Flammenwerfer-Munition sowie einige Stimpacks abkaufen...

Showdown vor der Küste

Doch noch während ich mich über solche Mängel ärgere, spiele ich weiter: Es muß doch irgendwo noch 7,62er Munition für mein MG geben! Spätestens dann, wenn die in Teil 1 schier unbesiegbare Bruderschaft des Stahls Sie bittet, die noch viel gefährlichere »Enklave« auszuspionieren, wird das eigene Schlafbedürfnis unwichtig. Die spannenden Dauerkämpfe sowie der Showdown einige Seemeilen westlich von San Francisco entschädigen für viele Nerv-Details. Wenn Sie schon Teil 1 mochten, sollten Sie auf jeden Fall zugreifen.

Gunnar Lott



Endlich wieder Endzeit

Das Beste an Fallout 2: Alles ist wie bei Fallout. Das Ärgerlichste: Alles ist wie bei Fallout. Egal, ich kenne kaum ein Spiel, das mich für zwei Wochenenden derart fesseln kann: Ich wollte nur kurz einen Probe-Charakter erschaffen. Als ich das nächste Mal auf die Uhr sah, hatte ich die letzte Straßenbahn verpaßt.

Endzeit-Szenario und zynischer Humor machen die Schwächen bei Grafik und Technik wett. Zudem ist Fallout 2 etwa doppelt so groß wie der zu kurze Vorgänger. Der Endzeit-Reigen gehört bei Rollenspielern unbedingt auf den Gabentisch.

standen die Begleiter nur dämlich im Weg. In diesem Punkt hat sich einiges getan: Per normalem Gesprächs-Interface sagen Sie Ihren Begleitern, welchen Abstand sie zu Ihnen einhalten sollen. Sie bestimmen auch, welche Gegner sie attackieren, ob sie beim Feuern Rücksicht auf Sie nehmen oder wann sie die Flucht ergreifen. Außerdem dürfen Sie den Mitstreitern neue Waffen und Rüstungen aushändigen. Je nach NPC sind die taktischen Optionen mehr oder weniger eingeschränkt: Einem ängstlichen Mechaniker können Sie keine Berserker-Mentalität nebst »Kampf bis zum letzten Blutstropfen« aufzwingen. Was sich in der Beschreibung toll anhört, wirkt sich im Spiel nicht überragend aus: Auch ohne Begleitung kommen Sie durch, das ständige Warten auf die hinterhertrippelnde Begleitung nervt ungeduldige Spieler.



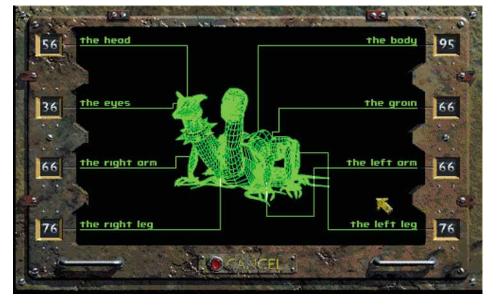
Das umfangreiche Charaktermenü (oben) und das Inventar (unten) genügen gehobenen Ansprüchen.

Charakter-voll

Neben den Kämpfen ist die Hauptstärke von **Fallout 2** die komplexe Charakterverwaltung. Ihr Alter Ego verfügt über sieben Attribute wie Stärke und 16 Fähigkeiten à la Energiewaffen, Diebstahl, unbewaffneter Kampf. Drei der Fähigkeiten werden als Paradedisziplinen markiert – hier zählt jeder später investierte Skillpoint doppelt. Zusätzlich wählen Sie zu Beginn des Spiels zwei Besonderheiten (aus 16) Ihres Helden aus – etwa »Ausweichkünstler«. Alle drei Erfahrungsstufen dürfen Sie auch noch eine von ca. 100 Besonderheiten aussuchen, darunter schnelle Regenerierung oder genauere Infos über die Gegner. Unbill wie Verstrahlung oder verkrüppelter rechter Arm merkt sich das Programm gnadenlos. Unter dem Stichwort »Karma« lesen Sie, wie gut oder böse Sie sich bislang verhalten haben. Außerdem sind hier teils fragwürdige Ehrenbezeichnungen wie Box-Champion oder Sklavenfänger vermerkt. Für die meisten besuchten Ortschaften (es gibt rund 20) erfahren Sie, wie es dort um ihren Ruf bestellt ist. Wer in San Francisco jeden Passanten überfällt, darf nicht mit dem Wohlwollen der dortigen Bevölkerung rechnen. All diese Daten und Werte finden im Spiel auch tatsächlich Verwendung, mit einer Ausnahme: Die genau aufgeschlüsselte Kill-Statistik dient nur Ihrer persönlichen Befriedigung.



Unsere Vieh-Karawane wird von Feuergeckos belästigt.



Per Menü zielen Sie auf bestimmte Teile des Gegners.

Schwatzen und Feilschen

In Sachen Interaktion hat sich nicht viel getan: Der Großteil der NPCs sind Dummies mit Standard-Sätzchen, nur wenige lassen sich mittels Multiplechoice-Gesprächen ausquetschen. Mit vielen Gesprächspartnern können Sie handeln – dazu ziehen Sie einfach einige Objekte aus dem Inventar des Gegenübers und bezahlen mit eigenen Gegenständen sowie Kronkorken.

In jeder Ortschaft agieren mehrere Fraktionen. Wenn Sie beispielsweise in New Reno Salvatore's Bar angreifen, gehen nur die Angestellten auf Sie los – den Casino-Wachen einige Straßen weiter ist Ihr Überfall herzlich egal. Allerdings werden Sie nicht über Sektorengrenzen hinweg verfolgt, und auch sonst sind einige Logikmängel zu bemängeln – die Personen in den alten **Ultimas** waren liebevoller designt. LA

Fallout 2

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 2, 90, 290 oder 690 MB
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 16fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte, 8fach CD Voodoo-2-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Düsteres Rollenspiel, harte Feuergefechte.

Großangriff der Killer-Karnickel

Space Bunnies must die

Tomb Raider meets Sciencefiction-Trash: Eine leichtgeschürzte Tresenfee zerlegt die Bastion blutrünstiger Weltraum-Hoppelhäschen.

Das Vorbild ist eine brünette Archäologin, die Kopie eine weißblonde Kellnerin mit Rodeo-Ambitionen. Beide Damen tragen gerne knappe Fummel, wenn sie durch 3D-Levels rennen, kämpfen und kraxeln. Das Original heißt Lara Croft und die Kopie Allison Huxter, Heldin von **Space Bunnies must die**. Die Herausforderin muß Schwesterherz Jocelyn aus der Gewalt außerirdischer Langohr-Monster befreien. Dafür wagt sich unsere Heldin in die Höhle des Kaninchens: In zehn Levels dezimiert Allison die Reihen der griesgrämigen Nager. Etappennamen wie »Küche« oder »Zoo« lassen nichts Gutes für die Zukunft der Menschheit ahnen...

Bei solchen Brummern greifen wir zur Spezialmunition.

Massig Moves

Rennen, schleichen, springen, ballern, klettern, seitlich ausweichen und nebenbei noch einen 180-Grad-Salto hinlegen – das Bewegungsrepertoire ist olympiareif. Ferner kann Allison hypnotisierte Mutanten als Reittiere benutzen. Auf Wunsch legt sie sogar ein hüftschwungreiches Tänzchen hin, bei dessen Anblick die mutmaßlich männlichen Bunnies in eine seltsame Trance verfallen. Allison gebietet über ein mannigfaltiges Inventar mit Powerdrinks und CDs für die akustische Mutantenbändigung. Country-Dudadei und lizensierte Klassiker wie »Born to be wild« peppen dann die etwas einfallslose Soundkulisse auf. Die einzige Waffe kann mit neun Munitonstypen gefüttert werden.

Level-Auswahl

Nach der Auftaktmission wählen Sie, in welcher Reihenfolge die nächsten Abschnitte absolviert werden. Auch wenn die Space Bunnies sterben müssen, ist die Ballerkomponente nicht zu dominant. Viele Action-Puzzles sind durch das Ausprobieren von Apparaturen und Schaltern zu knacken. Leider tappt Allison öfters mal in eine gut versteckte Falle oder verliert bei Fehlsprüngen sofort ihr einziges Leben. Solange der Bunny-Generator des Levels nicht von Ihnen vernichtet wurde, pflegen zudem besiegte Gegner nach kurzer Zeit wieder aufzutauchen. Den Spielstand dürfen Sie gemeinerweise nur an bestimmten Save-Stationen speichern. HL



Bei einem Fehlsprung landet Allison im Lavasee – und ihr einziges Leben ist passé.

Heinrich Lenhardt



Fast Gefahr für Lara

»Liebe Allison, wir beide hatten durchaus unseren Spaß. Aber inzwischen ist aus der Beziehung etwas die Luft raus. Ich darf nicht speichern, wann ich will. Deine nachwachsenden Killerhasen und versteckten Fallen sind arg anstrengend. Deshalb tschüssi – ich glaube, ich ziehe doch wieder zu Lara...«

Fräulein Croft wird angesichts ihrer Konkurrentin zumindest anerkennend die Augenbraue hochziehen. Space Bunnies ist ein durchaus spritziger Aufguß der Tomb-Raider-Masche mit skurrilem Comic-Humor und anständiger 3D-Grafik. Die paar Polygon-Macken wiegen nicht so schwer, doch das Leveldesign bietet auf Dauer mehr Fies- als Feinheiten. Also nichts für Angsthasen, aber ein paar herausfordernde Bunnybekämpfungs-Stunden sind drin.

Space Bunnies must die

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Ripcord
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 140 bis 360 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte, 4fach-CD	Pentium 200 48 MByte, 8fach-CD 3D-Karte	Pentium II 266 64 MByte, 8fach-CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Abgedrehter, nicht übler Tomb-Raider-Klon.

Die Straßen von New York

Metro-Police

In einem futuristischen Untergrund-Krimi beseitigen Sie mit Knarre und Köpfchen New Yorker Spitzbuben.



Ein konfisziertes Taxi bringt Sie zu einer Mordzeugin ins unterirdische Rotlichtviertel.

Martin Deppe



Tote Metropole

Herrje, was hätte man in diesem spannenden Szenario alles machen können. Wilde Verfolgungsjagden in Zeppelinen und futuristischen Flitzern, aufregende Kreuzverhöre mit kriminellen Gesellen, Spurensuche in zwielichtigen Vierteln. Statt dessen renne oder fahre ich von Zeuge zu Zeuge und klicke meine Stichworte durch, bis schließlich einer den Täter verpetzt. Die folgenden Schießereien werden erst in den höheren Ebenen richtig fordernd.

Außerdem scheint das utopische New York von ausgesiedelten Wanne-Eicklern überschwemmt zu sein: Die Synchronsprecher sorgen mit breitem Ruhrpott-Dialekt für unfreiwillige Komik (und bei mir für etwas Heimweh). Für Fans von Sherlock Holmes und Sciencefiction-Szenarios ist Metro-Police eine Überlegung wert. Alle anderen können getrost abwinken.

Wir schreiben das Jahr 2048, und New York ragt mehrere hundert Meter tief in die Erde. Als harter Cop sollen Sie auf den Straßen in der Stadt für Recht und Ordnung sorgen. Zeppeline, Schienenbahnen und altmodische Autos transportieren Sie zum nächsten Einsatzort. Modern Games' Action-Adventure Metro-Police schickt Sie in den Untergrund New Yorks. Und zwar im Sinne des Wortes.

Soziales Pulverfaß

Die futuristische Stadt ist in fünf Ebenen unterteilt. Ganz oben, in Licht der Sonne, leben die reichen Bürger, in der untersten Etage die »Proleten«. Hier unten beginnt Ihr erster von 26 Einsätzen. Über Funk meldet Ihnen das Hauptquartier einen Mord; am Tatort treffen Sie auf einen Zeugen. In einem simplen Menü klicken Sie Stichworte wie »Täter«, »Opfer« oder »Jugendbande« an, und Ihr Gegenüber antwortet per Sprach- und Textausgabe mehr oder weniger wahrheitsgetreu. Sobald Sie mal wissen, wohin der Mörder sich verkrümelt hat, wandern oder fahren Sie dorthin. Ihren Helden steuern Sie dabei in Tomb Raider-Perspektive per Maus und Tastatur. Meist hat sich der Gesuchte erneut verdrückt, und ein anderer Zeuge hilft weiter. Nach etwa sechs aufgeklärten Fällen (und niedergestreckten Tätern) werden Sie dann in die nächste Ebene versetzt, wo härtere Einsätze warten. Fünf unterschiedliche Waffen untermauern Ihre Argumente, falls Sie endlich einen Übeltäter aufgespürt haben. Anfangs steckt nur eine kleine Eiskanone in Ihrem Halfter, die den Getroffenen kurzfristig schockfrostet; später finden Sie auch Revolver, Mini-MP oder einen Raketenwerfer. Harmlose Zivilisten sollten Sie damit nicht malträtieren, sonst werden Sie selbst von Ihren Kollegen gejagt. MD


Hab ich Dich! Per Betäubungsstrahler lähmen wir einen Täter

Metro-Police

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Modern Games
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 40 bis 140 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
P166, 32MB, 2x CD oder P133, 32MB, 2x CD, 3Dfx	Pentium 200 MMX 32 MByte, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium II/233 64 MByte, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Trotz des tollen Szenarios ein lahmer Krimi.



Überleben in der Oddworld

Abe's Exoddus

Keine Ruhe für Abe: Wieder muß sich der Anti-Held mit den fiesen Glukkonen anlegen.

Die Designer von **Abe's Oddysee** wollen mit dem geplanten 3D-Nachfolger noch warten, bis die nächste Generation von Videospiel-Konsolen auf dem Markt ist. Derweil gibt's **Abe's Exoddus**: gleiche Engine, neue Geschichte. Nachdem Abe im ersten Teil die Fleischfabrik Rupture Farms ruiniert hat, tritt er diesmal gegen die Soulstorm-Brauerei an, die aus Knochen und Tränen seiner Mudokon-Brüder ein Gebräu herstellt.

Gunnar Lott



Ein Oscar für Abe

Abe's Exoddus strotzt vor witzigen Details, ist aber kaum mehr als ein Addon: feingeschliffen, aber ohne echten Fortschritt. Die Grafik mit ihren 640x480 Pixeln wirkt trotz schöner Animationen und oscarreifer Zwischensequenzen etwas altbacken.

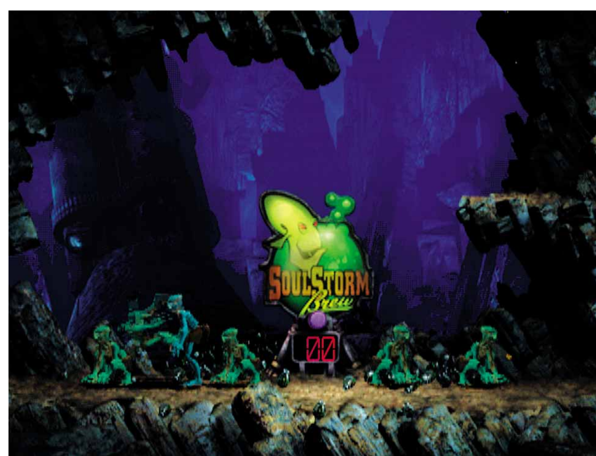
Da die Designer den überzogenen Schwierigkeitsgrad des Vorgängers zurückgeschraubt und eine Menge Details sinnvoll verbessert haben, kann ich den Exoddus aber auch Besitzern der Oddysee ans Herz legen.

Geschick und Gehirn

Ihren Helden dirigieren Sie per Tastatur oder Gamepad durch 2D-Levels, die nicht scrollen, sondern Bildschirm für Bildschirm umschalten. Auf den ersten Blick spielt sich **Abe's Exoddus** wie **Heart of Darkness** – doch werden Sie feststellen, daß es mit Fingerfertigkeit allein nicht getan ist. Fast überall benötigen Sie neben präzisem Timing auch eine gehörige Portion Hirnschmalz, um die teilweise kniffligen Rätsel zu lösen. Ihre Hauptaufgabe ist es, gefangene Mudokaner zu befreien. Das ist schlimmer als Lemminge-Hüten: Zwar gehorchen Ihre Jungs jedem Befehl, dafür sind einige blind, andere betrunken und wieder andere verwandeln sich unter Lachgas-Einfluß in wilde Chaoten. Im Vergleich zum ersten **Oddworld**-Teil wurden Abe's Fähigkeiten kräftig aufgebohrt. Der Mudokan-Messias kann neuerdings per Geisteskraft neben den niederen Sligs auch Glukkonen, Paramiten und Scrabs übernehmen. Die Kommunikation mit den Mudokons umfaßt neue Befehle wie »Tätscheln«, »Ohrfeigen« oder auch »Arbeite!« GUN



Die Bombe löst eine effektvolle Explosion aus.



Diese betrunkene Mudokon-Bande ist Ihnen keine große Hilfe.

Oddworld: Abe's Exoddus

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	GT Interactive
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 20 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	8fach CD	8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



2D-Action-Adventure mit sehr cooler Story.



Kann der Clan Star helfen, die FoA aufzuhalten?

KAPITEL 14

Ultima Online Tagebuch

Das zweite Zeitalter kündigt sich mit Erdbeben an, und unsere UO-Heldin bekommt alle Hände voll zu tun.

Die Erweiterung The Second Age ging am 24.10.98 offiziell ans Netz. Da unsere Geschichte chronologisch voranschreitet, wird Belle aber gerade erst mit den Followers of Armageddon konfrontiert, deren Aktivitäten später auch den Weg in das neue Land öffnen werden.



Der Versammlungsort der FoA, Ausgangspunkt für jede Menge Ärger.

Belle Star's Diary

Gründungspläne

Nachdem wir den Plan zur Gildengründung einmal gefaßt hatten, verloren wir auch keine Zeit, ihn in die Tat umzusetzen. Ein Architekt war schnell gefunden, und so zogen wir mit der Bau-Urkunde für eine Trainingshütte los, in der unsere Neumitglieder an Strohpuppen ihre Kampfkünste üben sollten. Doch trotz Fertigbau-Magie fanden wir bald heraus, daß es kein einfaches Unterfangen war, ein neues Haus zu errichten, und sei es noch so klein. Wo wir auch versuchten, unseren Hauszauber zu sprechen, ob im hohen Norden, in der Wüste des Südens, auf Inseln oder in der Wildnis – das Ergebnis war stets dasselbe.

Be-setzt!

Entweder der Platz war zu klein, schon besetzt, oder der Magistrat der jeweiligen Stadt hatte das Bauen an jener Stelle untersagt. Die nun fast regelmäßig stattfindenden Erdbeben, angeblich von einer Schwarzmagier-Gruppe namens Followers of Armageddon hervorgerufen, machten unsere Suche auch nicht einfacher und kündigten kommendes Unheil an. Nach fast einem ganzen Tag rastlosen Herumteleportierens, an dem wir dank Leiahs Runenbibliothek ganz Britannia absuchten, fanden wir zuletzt doch eine lauschige Lichtung in der Nähe von Trinsic, die noch Platz für unsere Hütte bot.

Quest's End

Völlig erledigt von den Strapazen der vielen Reisen, gaben wir unserer neuen Heimstatt den einzig treffenden Namen: Quest's End. Doch noch konnten wir uns nicht auf den nagelneuen Stühlen ausruhen, die Corinna bereits gezimmert hatte, während ich den Bauzauber wirkte. Zunächst wollte auch der Gildenstein plaziert werden, der aller Welt anzeigen sollte, daß Clan Star bereit war, den kommenden Gefahren Schulter an Schulter zu trotzen. Ich stand also auf den Stufen von Quest's End, zückte die Urkunde und sprach den Zauber – natürlich erwartete ich, ein Geisterabbild des Steins zu sehen, wie es mir zur Plazierung des Hauses erschienen war. Doch o weh! Kaum waren die Worte gesprochen, da thronte der Obelisk auch schon an der Stelle, an der ich mich gerade befand. Es war ein wirklich schmucker Stein, doch so wie er nun stand, verwehrte er mir den Eintritt ins Haus und den anderen, die schon mal Corinnas Mobiliar testeten, den Ausgang! Hier konnte nur ein schnell gerufener Götterbote helfen. CG

(wird fortgesetzt)

→ http://clanstar.freeservers.com



Ein Gamemaster verrückt unseren fehlplazierten Gildenstein, Clan Star formiert sich.



Leiahs öffentliche Runenbibliothek ermöglicht auf Atlantic jedem Reisen in alle Welt.

Budget

Charles Glimm



Die Budget-Rubrik greift nach den Sternen: Die beiden beliebtesten Sciencefiction-Epen, **Star Trek** und **Star Wars**, geben sich zeitgleich ein Stelldichein in brandneuen Compilations. Interplay vereint vier Spiele aus dem Universum von Menschen, Klingonen und Romulanern zur **Star Trek Compilation**. LucasArts hält mit gleich zwei Sammlungen dagegen: Die Action-Recken Kyle Katarn und Mara Jade zücken in **Jedi Knight & Mysteries of the Sith** ihre Lichtschwerter, während sich Rebellen und imperiale Truppen in **X-Wing vs. TIE Fighter & Balance of Power** Saures geben. Wie die stellaren Compilations abschneiden und welche lohnenden Schnäppchen diesen Monat sonst noch erscheinen, erfahren Sie auf den nächsten Seiten.



Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Play the Games	Infogrames	11/98	92%
2	Gold Games 3	Topware	11/98	91%
3	Gold Games 2	Topware	11/97	90%
4	Civilization 2 Classic Coll.	Microprose	5/98	90%
5	Jedi Knight & M.o.t.S.	LucasArts	NEU	90%
6	Total Heaven	Europress	6/98	88%
7	Dungeon Keeper Gold	Electronic Arts	NEU	86%
8	X vs. TIE & Balance of Power	LucasArts	NEU	84%
9	Anstoss 2 Gold	Ascaron	12/98	84%
10	Star Trek Compilation	Interplay	NEU	82%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Battlezone	3D-Strategie	10/98	89%
2	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
3	F1 Racing Simulation	Rennspiel	12/98	86%
4	Diablo	Action-Rollenspiel	11/98	85%
5	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	11/98	85%
6	Floyd	Adventure	7/98	85%
7	F-22 ADF	Flugsimulation	11/98	84%
8	Gex 3D	Jump-and-run	12/98	83%
9	Heavy Gear	Mechspiel	10/98	83%
10	Uprising	Actionspiel	12/98	83%

Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Im Dienste der Föderation

Star Trek Compilation

Inzwischen gibt es eine ganze Latte von Spielen aus dem Star-Trek-All für den PC. Interplay packte die wichtigsten in eine Sammlung.



Starfleet Academy: Die Enterprise setzt einem feindlichen Minenleger ordentlich zu.

Der Weltraum – unendliche Weiten. Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise, und die der neuen Enterprise, und die von Schiffen der Miranda- und Oberth-Klasse, und, und, und. Interplays Star Trek Compilation umspannt 80 Jahre Föderationsgeschichte: Die vier Spiele sind alle im Zeitraum zwischen den Expeditionen der Ur-Enterprise und dem legendären Handschlag der Captains Kirk und Picard aus dem Kinostreifen Generations angesiedelt.



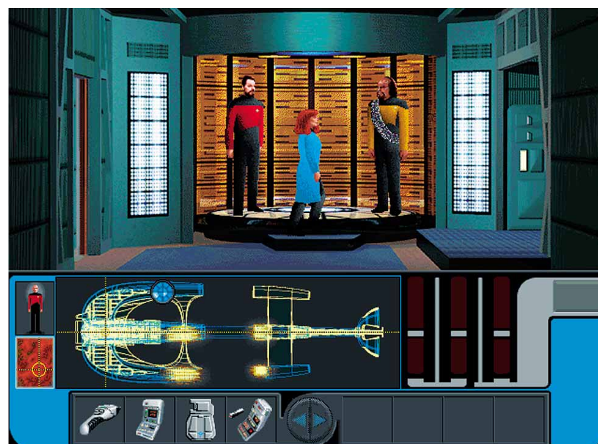
Starfleet Academy: Captain Kirk hat einen Gastauftritt.

Schule macht Spaß

Die Elitecrew für Schiffe à la Enterprise wird auf der irdischen Raumflotten-Akademie herangezogen, in der auch Vorzeige-Kommandeure wie Kirk einst die Schulbank drückten. Im ein Jahr alten Starfleet Academy absolvieren Sie als vielversprechender Jungpilot das gesamte Pensum an Schulungsmissionen. Auf dem Sichtschirm Ihres Schiffs manövrieren Sie wie in Wing Commander durch das Weltall. Feindseligkeiten stehen bei der Sternenflotte immer an letzter Stelle; vorher verhandeln Sie, holen Befehle vom Oberkommando ein oder ergreifen auch mal die Flucht. Die Polygonschiffe sind angenehm detailliert, ohne den opulenten Glanz eines Wing Commander Prophecy zu erreichen.

Teamarbeit

Auf der Brücke Ihres Schiffs sind Sie nicht allein: Eine fünfköpfige Crew bedient die einzelnen Stationen. Die Sternenflotten-Azubis arbeiten effizienter, wenn Sie von Ihnen als Anführer im Laufe der Zeit zu einem eingeschworenen Team zusammengeschweißt werden. Zwischen den Missionen wird die Handlung auf der Akademie in hochwertigen Filmsequenzen weitererzählt; hier treffen Sie Multiplechoice-Entscheidungen, die Einfluß auf die Crew-Moral haben.

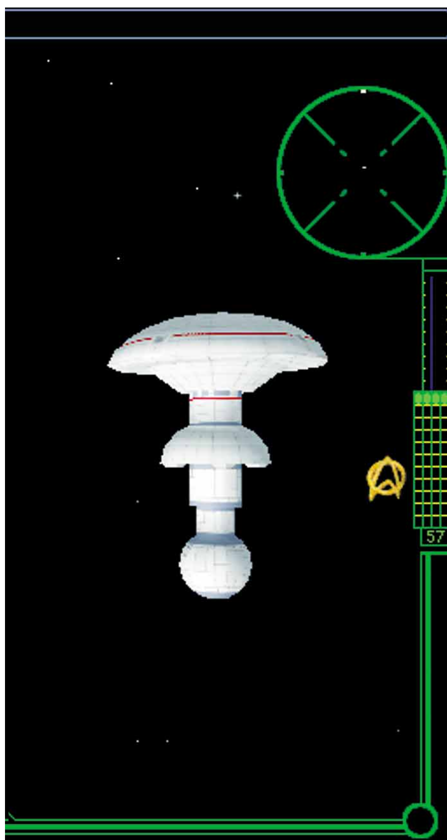


A Final Unity: Ihr Einsatzteam wählen Sie frei aus der Besatzung.

Wenn Sie alle Einsätze erfolgreich bestanden haben, können Sie sich an die sieben neuen Aufträge der Zusatz-CD Checov's Lost Missions machen. Die sind zwar abwechslungsreich, aber stellenweise ziemlich langatmig. Außer den Missionsbeschreibungen von Pavel Checov enthält die CD keinerlei neue Videos.

Auf Bodenmission

Fliegen und Schießen sind nur eine Seite der Star Trek-Medaille. Zwei Adventures beleuchten die abenteuerlichen Bodeneinsätze der Enterprise-Crew. In 25th Anniversary verschlägt es die Ur-Besatzung um Kirk, Spock und Pille auf dämonenverseuchte Planeten und geheimnisvolle Alienschiffe. Per Icon-Steuerung nimmt der vierköpfige Landetrupp seine Umgebung unter die Lupe. Die Helden geben hilfreiche Analysen jeder Situation von sich; der logisch-kühle Denker Spock und Bordarzt



McCoy kriegen sich dabei wie in der Serie gelegentlich kräftig in die Wolle. Die genialen Streitgespräche klingen wie alle übrigen Textpassagen als englische Sprachausgabe aus den Lautsprechern. Interplay konnte anno 1994 sogar William Shattner und Co. für die Aufnahmen verpflichten. Die VGA-Grafik von **25th Anniversary** wirkt heute ähnlich antiquiert wie die Original-Fernsehserie, die deftigen Rätsel machen dieses Manko aber locker wieder wett.

Die neue Crew in Aktion

Die nächste Generation reist im 1995 erschienenen Adventure **A Final Unity** von System zu System und enträtselt spannende Mini-Abenteuer. Während die Enterprise gerade einen Feindschiff nachjagt, kann gleichzeitig schon mal ein dringender Notruf über den Sichtschirm flimmern. Sie müssen entscheiden, welche Aufgabe Ihnen gerade wichtiger erscheint. Im All kommt es zu taktischen Echtzeit-Schlachten, die Sie auf Wunsch auch an Lt. Worf delegieren können. Sobald die Enterprise einen Planeten erreicht, beamen Sie ein Landungsteam zur Oberfläche. Von Picard bis Deanna Troi sind alle bekannten Gesichter mit von der Partie. Über vier Icons steuern Sie die Figuren und untersuchen Gegenstände. Die gerenderte Besatzung bewegt sich etwas hölzern durch die Landschaft, glänzt aber mit den Originalstimmen der Fernsehstars – wenn auch wiederum in Englisch.



Generations: Die Raumstation beherbergt feindliches Gesocks.

Generationen-Konflikt

Das Treffen der Generationen konnte schon im Kino nicht recht überzeugen, das ’97 auf den Markt gekommene Spiel zum Film, **Generations**, dümpelt ähnlich lustlos vor sich hin. Auf den Fersen des schurkischen Dr. Soran quält sich die Besatzung der neuen Enterprise im Action-Adventure durch Bodenmissionen und Weltraumschlachten. Als Ein-Mann-Landetrupp erforschen Sie mäßig spannende Schauplätze, sammeln Gegenstände und lösen Mini-Rätsel; im All feuern Sie in Echtzeitkämpfen aus allen Rohren auf herumschwirrende Gegner. Die anfängliche Freude über Originalszenen aus dem Film und authentische (deutsche) Stimmen weicht schnell einem Stimmungstief – aufgrund der lustlos designten und grafisch armseligen Einsätze.

Die Ausstattung der **Star Trek Compilation** ist erfreulich umfangreich: Alle CDs sind in praktische, ausklappbare Papptaschen eingesteckt. Neben den zehn Silberscheiben finden Sie in der gewichtigen Packung die gedruckten Handbücher zu jedem Spiel. Um die beiden DOS-Adventures zum Laufen zu bringen, müssen Sie unter Umständen die Speicherbelegung verändern. CS

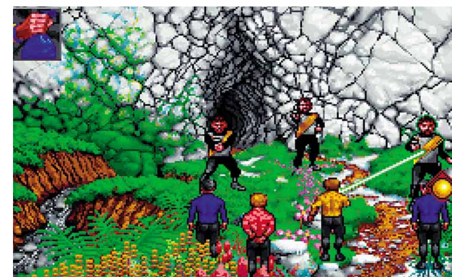
Christian Schmidt



Star Trek forever

Mit der Star Trek Compilation hat Interplay ein feines Stück Spielegeschichte zusammengetragen. Wenngleich die Sammlung auch keinesfalls das gesamte PC-Programm in Sachen Star Trek umfaßt: Interessante Klassiker wie Judgement Rites oder DS9: Harbinger fehlen.

Die Compilation ist trotzdem nicht nur für Trekkies einen Blick wert. Vor allem die älteren Adventures ergänzen perfekte Star-Trek-Atmosphäre um intelligentes Rätseldesign. Und die Ausbildung in der Starfleet Academy werden Sie sicher mehr genießen als »richtige« Prüflinge. Die clever entworfenen Missionen verlangen Ihnen weit mehr als nur dröges Ballern ab. Selbst, wenn Sie die Fernsehserien nicht kennen, können Sie also getrost zugreifen; gegen die Star-Trek-Fans in unserer Redaktion mußte ich die Schachtel sowieso regelrecht verteidigen.



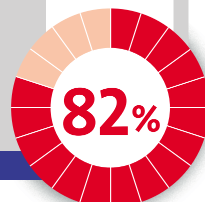
25th Anniversary: Kirk brutzelt einen Klingonen.

Star Trek Compilation

Preis:	ca. 80 Mark	Hersteller:	Interplay
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	MS-DOS/Windows 95	Festplatte:	ab 8 MByte
Hardware:	Pentium 100, 16 MByte RAM, 4fach CD		

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Starfleet Academy	Weltraumspiel	Sehr gut
Checov’s Lost Missions	Weltraumspiel-Addon	Befriedigend
A Final Unity	Adventure	Gut
25th Anniversary	Adventure	Befriedigend
Generations	Action-Adventure	Ausreichend

Zusammenfassung: Allein schon das Wiedersehen mit den bekannten Figuren macht die Star Trek Compilation zum Pflichtkauf für eingefleischte Trekkies. Nicht-Fans orientieren sich eher an Spielspaß und Qualität und werden bei Starfleet Academy und den beiden Adventures fündig.

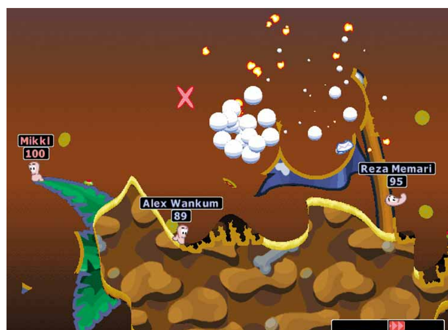


Viel (gutes) Star Trek in einer Packung.

Fliegen und Schießen hoch drei

Total Heaven 2

Von wegen himmlischer Frieden: In den drei Spielen dieser Compilation liefern Sie sich äußerst weltliche Feuergefechte.



Worms 2: Die putzigen Kerlchen erweisen sich im Feldeinsatz als wahre Sprengmeister.

Mit Blue Bytes Sammlung Total Heaven 2 fliegen die Fetzen: Als Pilot wackliger Doppeldecker stehen Sie bei Flying Corps Gold im ersten Weltkrieg Ihren Mann, bekämpfen im Hightech-Hubschrauber von Extreme Assault unfreundliche Aliens oder machen nach einem Volltreffer in Worms 2 prompt den Abflug.

Der Action-Heli

Action aus der Strategie-Schmiede Blue Byte? Mit Extreme Assault betraten die Mühlheimer Neuland und hoben ein überraschend unterhaltsames Spiel aus der Taufe. Mit dem Prototypen eines Superhubschraubers lichten Sie die Reihen fieser Außerirdischer. Die abwechslungsreichen Missionen schließen nahtlos aneinander an und sorgen für flottes Flugvergnügen. Ob in Dörfern, im Dschungel oder unter Tage, die damals opulente Grafik macht immer noch einen guten Eindruck.

Himmelsstürmer und Höllenwürmer

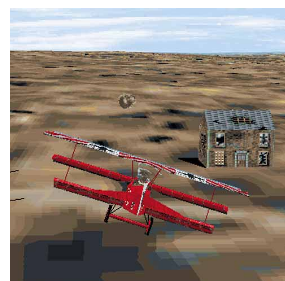
Kleine Kerle, großes Kaliber: Rosarote Kriecher bekriegen sich in Worms 2 bis zum letzten Wurm. Um die Konkurrenten auszuschalten, greifen sie auf ein gewaltiges Waffenarsenal zurück und plazieren wohlgepeilte Schüsse. Witzige Comic-Explosionen reißen riesige Löcher in die 2D-Landschaften.

Wesentlich ernster geht es bei Empires ansehnlicher Erster-Weltkriegs-Flugsimulation Flying Corps Gold zu. In historischen Doppeldeckern liefern Sie sich Dogfights mit den Feindfliegern. Dynamische Kampagne und gute Flugphysik sprechen für Flying Corps, aber die magere KI verdirbt die Missionen.

Sowohl zu Flying Corps als auch zu Extreme Assault befinden sich 3Dfx-Patches mit auf der CD. In der überdimensionalen Schachtel von Total Heaven 2 liegen außerdem gedruckte Handbücher zu allen drei Spielen. CS



Extreme Assault: Die 3D-beschleunigte Grafik sieht noch immer gut aus.



Flying Corps Gold: Im Anflug auf ein einsames Bodenziel.

Christian Schmidt



Nicht ganz der 7. Himmel

Wenn Sie die (extrem breite) Packung von Total Heaven 2 öffnen, hören Sie nicht unbedingt die Englein singen; aber zumindest halten Sie gute Software-Hausmannskost in den Händen. Bei den spritzigen Gefechten in Extreme Assault bilden sich Schweißperlen auf der Joystick-Hand, und Worms 2 ist besonders zusammen mit einigen Freunden eine Mordsgaudi. Gemessen am hochkarätigen Vorgänger fällt Total Heaven 2 zwar deutlich schwächer aus; eine ganze Menge actiongeladener Stunden sind aber auch mit dieser Sammlung drin.

Total Heaven 2

Preis:	ca. 90 Mark	Hersteller:	Blue Byte
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	MS-DOS/Windows 95	Festplatte:	ab 20 MByte
Hardware:	Pentium 100, 32 MByte RAM, 4fach CD		

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Worms 2	Action-Strategie	Gut
Extreme Assault	Action	Gut
Flying Corps Gold	Flugsimulation	Befriedigend

Zusammenfassung: Actionfreunde freuen sich über die unkomplizierten Feuergefechte in Extreme Assault und bewerfen Ihre Freunde in Worms 2 mit Bananenbomben; das solide Flying Corps Gold spricht dagegen eher ernsthafte Flieger an.

Solide Sammlung ohne echtes Highlight.

76%

F-22 Raptor

Mission: Abheben und austeilen.


Die schnittige F-22 patrouilliert entlang des kargen Küstenstreifens.

Die Rakete kommt aus heiterem Himmel und zerbröselt die Mig des ahnungslosen Feind-Piloten. Während der Flieger explodiert, lachen Sie sich ins Fäustchen: Mit Ihrem getarnten Stealth-Flieger haben Sie sich in Novalogics **F-22 Raptor** unbemerkt an den Gegner herangepirscht. In der 46 Missionen umfassenden Kampagne über Südamerika, Rußland und dem mittleren Osten gilt es, Luft- und Bodenziele auszuschalten oder Bombern Geleitschutz zu geben. Von einer zerstörten Radarstation sehen Sie auch in späteren Einsätzen noch die schwelenden Trümmer. Statt Voxelgrafik zieren texturierte Polygonlandschaften Novalogics Actionflieger. Über den Hügeln ziehen auf Wunsch bis zu 15 menschliche Mitspieler Ihre Runden, per Novaworld sind es sogar maximal 100. CS

Christian Schmidt

Himmelsstürmer

Bei F-22 Raptor geht es von Anfang an zackig zur Sache. Ohne zeitaufwendiges Handbuchstudium erheben sich auch Einsteiger flott in die Lüfte. Hier schwirren bald die Raketen gen Feind und Boden. Die heißen Luftschlachten sind zwar nicht sehr realistisch, kurzweiliges Flugvergnügen ist aber garantiert.

F-22 Raptor

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Funsoft Classics
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 DM	Festplatte:	ca. 120 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk), bis 100 (Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Actionlastige Missionen mit der F-22.

Krieg der Sterne hautnah

X-Wing vs. TIE Fighter
& Balance of Power

Der Name ist Programm: Imperium und Rebellen liefern sich heiße Weltraumschlachten ohne viel multimediales Drumherum.



Der Anflug auf einen Sternenzerstörer ist meist der letzte im Leben eines Rebellen…

Christian Schmidt



Zum Glück gibt's Balance

Das Hauptaugenmerk von X-Wing vs. TIE Fighter liegt auf Mehrspielerschlachten, und die erweisen sich trotz guten Designs auf Dauer als zu langweilig – gerade Teameinsätze lassen sich einfach zu schwer koordinieren.

Die Rettung heißt Balance of Power: Die beiden nachgelieferten Kampagnen bescheren auch Solospielern spannende Kämpfe. Starke Nerven sollten Sie ob des heftigen Schwierigkeitsgrads aber schon besitzen. Wenn Sie außerdem schon immer mal flotte Weltraumkämpfe im Netzwerk austragen wollten, ist X-Wing vs. TIE Fighter nach wie vor ohne Konkurrenz.

Nach dem Vorbild der Star Wars-Filme entwarf LucasArts im Laufe der Jahre mehrere Weltraumspiele, die Sie in das Cockpit eines Raumschiffs klettern ließen. In X-Wing kämpften Sie für die Rebellen, in TIE Fighter traten Sie später in den Dienst des Imperiums; erst mit X-Wing vs. TIE Fighter konnten Sie selbst bestimmen, wem Ihre Loyalität gehört.

Freunde im All

Im Gegensatz zu Weltraum-Epen wie Wing Commander verzichtet X-Wing vs. TIE Fighter komplett auf eine Handlung, Videosequenzen oder aufeinander aufbauende Missionen. Das Spiel ist von vorne bis hinten auf Multiplayer-Kämpfe ausgelegt. Mittels Netzwerk oder Modem klinken sich bequem bis zu acht Piloten in ein Spiel ein und tragen Deathmatches oder Teamkämpfe aus. Ob Trainingseinsatz oder Schlachten um Sternenzerstörer, alle Missionen können Sie auch alleine gegen den Computer spielen. Ihr Schiff steuern Sie wie in Wing Commander durch das All, müssen dabei aber mehr Aufmerksamkeit auf die Energieverteilung auf Schilde und Waffen richten.

Neuer Glanz

Die Zusatz-CD Balance of Power spendiert dem Hauptprogramm neben neuen Einsätzen und dem Rebellenflieger B-Wing auch die überfällige Unterstützung für 3D-Karten. Die Schiffe und Stationen flutschen damit zwar ein wenig schneller und hübscher durchs All, vom Glanz eines Prophecy ist die Grafik aber Lichtjahre entfernt. Solospieler freuen sich über zwei Kampagnen, die Sie mit Balance of Power in Angriff nehmen können. Die Missionen auf Seite der Rebellen oder des Imperiums sind hart, aber fair. Als Belohnung für erfolgreich geschlagene Schlachten sehen Sie sogar einige fulminante Zwischensequenzen. CS



Im TIE Fighter bringen Sie X-Wings und Co. zur Strecke.

X-Wing vs. TIE Fighter & B. o. P.

Preis:	ca. 80 Mark	Hersteller:	LucasArts
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	Windows 95	Festplatte:	ab 3 MByte

Hardware: Pentium 133, 32 MByte RAM, 4fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
X-Wing vs. TIE Fighter	Weltraumspiel	Gut
Balance of Power	Weltraumspiel-Addon	Sehr gut

Zusammenfassung: Dank der beiden schwierigen Kampagnen aus Balance of Power ist das Weltraumspektakel auch für Solisten eine echte Herausforderung. Zum Glück, denn als reines Multiplayerspiel wird X-Wing vs. TIE Fighter schnell langweilig.

84%

Explosive, schwere Weltraumschlachten.

Gegen dunkle Mächte

Jedi Knight & Mysteries of the Sith

LucasArts schlägt zurück: Das Star-Wars-Epos Jedi Knight ist immer noch einer der stimmungsvollsten 3D-Shooter.



Der feindliche Tusken-Krieger schwimmt genau in die Reichweite unseres schlagkräftigen Lichtschwerts.



Ein Feuergefecht auf dem belebten Marktplatz.

Zu Beginn der 3D-Ära gelang LucasArts mit dem Star Wars-Shooter Dark Forces ein großer Wurf. Ende 1997 erschien dann der Nachfolger Jedi Knight, der die Konkurrenten in Sachen Atmosphäre blaß aussehen ließ. Nun gibt's das Spiel im Pack mit dem Addon.

Jäger des Schatzes

Sie schlüpfen wieder in die Haut des Abenteurers Kyle Katarn, der zu Spielbeginn bereits knietief im Ärger steckt. Mit einem Blaster an der Schläfe gibt er notgedrungen ein mysteriöses Artefakt aus Familienbesitz heraus, um sich kurz darauf an die Fersen der Übeltäter zu heften. Die Hatz nach dem Erbstück führt Sie auf schwindelerregenden Graten durch eine Wolkenkratzerstadt oder sogar auf ein abstürzendes Raumschiff. Ihr Held rückt seinen Widersachern nicht nur mit zahlreichen Strahlenwaffen zu Leibe, sondern zückt schon mal sein Lichtschwert.

Macht-Position

In den Fußstapfen von Luke Skywalker lernt Kyle im Laufe der Zeit den Umgang mit der Macht. Ihr Verhalten entscheidet dabei, welcher Seite sich Ihr Held zuwendet. Während sich ein guter Jedi beispielsweise selbst heilen kann, verströmen die Hände des dunklen Kyle tödliche Lichtblitze.

Die Erweiterungs-CD Mysteries of the Sith setzt noch mal einen auf das Spielsystem drauf: Durch 14 neue, ausgeklügelte Levels steuern Sie nicht nur Kyle, sondern meistens die resolute Mara Jade. Weitere Waffen, knackige Gegner und neue Macht-Effekte bringen noch einmal frischen Wind in die Star Wars-Welt. Die wirkt dank des ausgeklügelten Levelaufbaus angenehm realistisch, eine 3D-Karte sollte allerdings schon in Ihrem Rechner stecken. CS

Christian Schmidt



Dichte Atmosphäre

Zugegeben, gegen effektvolle Grafik-orgien wie Unreal wirkt Jedi Knight etwas angegraut. Aber in Sachen Atmosphäre können sich die Jungspunde noch immer eine große Scheibe vom Star-Wars-Abenteuer abschneiden.

Wenn ich als Kyle Katarn durch die metallisch hallenden Treibstofftanks eines Frachtschiffs sprinte oder in schwindelerregender Höhe über Bewässerungsleitungen balanciere, nimmt mich die packende Atmosphäre vollkommen gefangen. Professionelle Filmsequenzen tun ein übriges, um den stimmungsvollen 3D-Shooter zum modernen Klassiker zu veredeln.

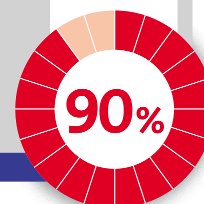
Jedi Knight & Mysteries of the Sith

Preis:	ca. 70 Mark	Hersteller:	LucasArts
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
System:	Windows 95	Festplatte:	ab 40 MByte

Hardware: Pentium 133, 16 MByte RAM, 4fach CD, 3D-Karte

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Jedi Knight	3D-Action	Sehr gut
Mysteries of the Sith	3D-Action-Addon	Sehr gut

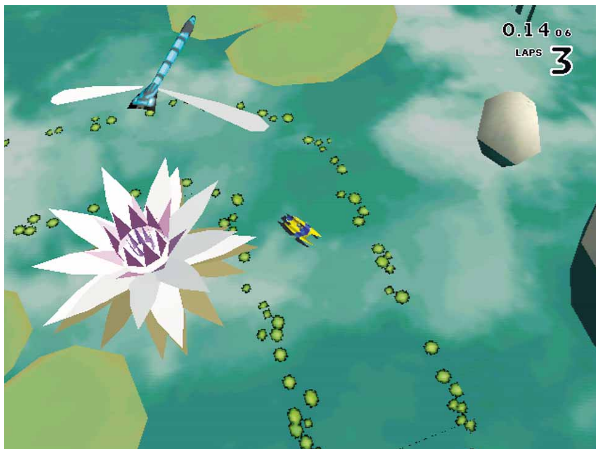
Zusammenfassung: Der 3D-Doppelpack ergänzt spannende Feuergefechte um eine stimmungsvolle Story und glänzend entworfene Levels. Action-Liebhaber, die Jedi Knight noch nicht im Regal stehen haben, kommen um den Kauf dieses erstklassigen Pakets kaum herum.



Stimmige Ballerei mit Star-Wars-Bonus.

Micro Machines V3

Rennsport in der Mini-Liga.



Sogar auf dem Gartenteich müssen Sie Ihre Konkurrenten ausbooten.

Das waren noch Zeiten, als Sie in Ihrer Kindheit für Spielzeugautos jeden Computer links liegen gelassen hätten. Micro Machines V3 erweckt die seligen Mini-Flitzer wieder zum Leben.

Vom winzigen Rennwagen bis zum Schrumpf-Panzer reicht der Fuhrpark, mit dem Sie quer durch den ganzen Haushalt rollen; weder Billardtisch noch Frühstücksbuffet sind vor den Micros sicher. Auf den dreidimensionalen Kursen verstecken sich witzige Extras, mit denen Sie sich die Konkurrenten vom Hals halten. Statt mit der Hand steuern Sie Ihr Vehikel nun indirekt über ein Gamepad. Micro Machines beschwört sogar Erinnerungen an erbitterte Sandkastenduelle herauf: Heutzutage können Sie Ihre Jugendfreunde zu einem zünftigen Netzwerkrennen einladen. CS

Christian Schmidt

Kinderleicht

Es dauert keine Minute, bis Sie die spritzigen Miniaturautos im Griff haben und sich fortan voll auf die verwinkelten Strecken konzentrieren können. Die sehen im dritten Micro-Machines-Teil endlich auch ansehnlich aus. Besonderen Spaß macht die wilde Jagd, wenn Sie Ihre Lenkkünste mit denen eines Freundes messen.

Micro Machines V3

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Funsoft Classics
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 40 MByte

Spieler: Einer bis sechs (an einem PC), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ● Power VR ○ Rendition

Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Sehr gut



Kurzweiliger Rennspaß für zwischendurch.

Unser Briefkasten ist hungrig

Leserbriefe

Schwarzbrennerei im großen Stil ist eine Straftat, kein Kavaliersdelikt – bei den Leserbriefen zu unserem Kripo-Report gehen die Meinungen kaum auseinander.

Raubkopien

Ihr habt einen wirklich guten Bericht über Raubkopien abgeliefert. Aber meiner Meinung nach ist Schwarzbrennen moralisch erst dann verwerflich, wenn jemand im großen Stil vervielfältigt und dafür Geld verlangt. Mir ist jemand bekannt, der sich in diesem Gebiet betätigt. Was kann ich aber schon dagegen tun, außer demjenigen ins Gewissen zu reden? Wenn ich der Polizei einen Tip gebe, würde ich mich mein Lebtag schämen. Ich kann der Polizei nur weiterhin viel Erfolg im Kampf gegen die Profis wünschen. Die sind es nämlich, die verhindern, daß Entwickler für ihre langjährige Arbeit entlohnt werden.

(Name ist der Redaktion bekannt)

Spätestens seit ein guter Freund von mir bei einer finnischen Softwareschmiede namens Remedy an Computerspielen werkelt, habe auch ich gehörigen Respekt vor der Arbeit eines Programmierers (zur Zeit entwickelt er Max Payne). Ich hätte niemals gedacht, was für Anstrengungen in so einem Projekt stecken. Wer Spiele raubkopiert, schadet diesen hart arbeitenden Leuten.

Ludwig Neuberger

Ich sammle (Top-)Spiele, und da möchte ich unbedingt die Originalversion im Regal stehen haben und nicht eine mies beschriftete Gold-CD. Allerdings frage ich mich manchmal schon, warum. Wenn ein tolles Programm wieder mal in einer Billigpackung und ohne ordentliches Handbuch erscheint, macht das schließlich nicht besonders viel her – gegen entsprechende Argumente von ein paar Bekannten kann ich da oft nicht mehr viel sagen.

Nils Schneider

Ich halte nicht sonderlich viel von schwarz kopierter Software. Aber gerade jetzt, wo zum Jahresende die wirklich tollen Programme gleich im Dutzend erscheinen, kann ich als Schüler einfach nicht mithalten. Die absoluten Muß-Titel (Die Siedler 3, C&C 3) werde ich mir kaufen, die anderen halt anderweitig »besorgen«. Und spätestens im Sommer gibt's die paar, von denen ich unbedingt das Original will, wahrscheinlich schon als Budget-Version.

(Name ist der Redaktion bekannt)

GameStar Wie ein roter Faden zieht sich eine Aussage durch die Mehrzahl der Zuschriften: Raubkopieren ist nicht in Ordnung, aber man möchte bei gekauften Spielen einen echten Gegenwert für sein Geld. Den gibt es für viele Leserbrief-Schreiber offenbar nicht, wenn in schlampig gestalteten Packungen billig gedruckte Handbücher liegen oder wenn die Spiele bereits nach kurzer Zeit in Compilations zu finden sind.

Schwierigkeitsgrad

Für einen Gelegenheitsspieler wie mich ist es immer wieder eine frustrierende Erfahrung, daß die meisten Programme offensichtlich nur für Hardcore-Zocker konzipiert werden. Der Schwierigkeitsgrad liegt in aller Regel zu hoch. Dazu kommt noch, daß hinsichtlich der Steuerung und der Übersichtlichkeit das Rad jedesmal und bei jedem Spiel neu erfunden wird.

Christoph Günther

Mir ist es mit F1 Racing Simulation noch gelungen, dank eines extra für dieses Spiel erworbenen Lenkrads in der leichtesten Spielstufe die Zeiten zu erreichen, die auch von echten Piloten gefahren werden. Bei Racing Simulation 2 liegt die Differenz trotz stundenlangen Übens und verschiedener Setups noch in der Größenordnung von 20 Sekunden. Ein Spiel muß Spaß machen und sollte für alle Fähigkeiten eine entsprechende Spielstufe aufweisen.

Peter Schutte

In letzter Zeit scheint es mir, als ob die Hersteller beim Schwierigkeitsgrad heftig übertreiben. Ich bin Formel-1-Fan, aber sowohl bei Grand Prix Legends wie bei Racing Simulation 2 kriege ich kein Rad auf den Boden. Auch bei einigen an-

SO ERREICHEN SIE UNS:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München

E-mail: brief@gamestar.de

Webseite:
www.gamestar.de

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort ***»TECHtelmechtel«*** *bzw. die E-Mail-Adresse tech@gamestar.de*

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen.

Die Gewinner 11/98

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 11/98, S. 228: Rafael Pielka, Osterhofen • Sven Sakouski, Goslar • Martin Griesehop, Sulingen • Wolfgang Werthmann, Hagen • David Rohrer, CH-Kriens • Kaxim Al-Nasmeh, Bonn-Holzlar • Sebastian Mayer, Rotensol • Florian Kraft, Salzgitter • Alexander Massolle, Essen • Timo Zander, Neuwittenbek • Benjamin Schimpf, Apelern • Dennis Marl, Lüdenscheid • Daniel Matyriak, Solms/Oberbiel • Jörg von Heinemann, Heidelberg • Stefan Vogt, Rotenburg/W. • Robert Praeger, Berlin • Jan Cichon, Schwanstetten • Sven Reißig, Münster • Frank Sump, Berlin • Thomas Wiest, Bad Segeberg • Peter Lejko, Essen • Jan Henze, Hannover • Stephan Mößnaug, Dürrlauingen • Bastian Homburg, Dortmund • Markus Weise, Bayreuth • Martin Kottke, Wallenhorst • Sven Wünsch, Berlin • Christian Soester, Haltern • Werner Schilcher, A-Graz • Adam Cwiklinkski, Berlin • Frank Rüstig, Koblenz • Moritz Krinke, Hamburg • Christian Kley, Enger • Heinz Fleischmann, Nürnberg • Oliver Schmidt, Troisdorf • Christoph Krauss, Gross-Umstadt • Andre Berning, Groß Rehen • Michael Piorr, Dortmund • Rüdiger Fuhrmann, Kandel • Max Josef Hartl, München • Daniel Gross, Düsseldorf • Marco Dittrich, Limbach-O. • Hakan Aksu, Remagen • Alexander Wagner, Berlin



Grand Prix Legends: »Da kriege ich kein Rad auf den Boden«.

deren Genres habe ich in letzter Zeit immer wieder unfaire Stellen gefunden, die man ohne eure Tips nicht schafft.

Martin Gonzales

GameStar Faire Schwierigkeitsgrade sind eine der größten Herausforderungen an Spiele-Entwickler. Das klappt nicht immer perfekt. In derartigen Fällen weisen wir im Test ausdrücklich darauf hin – siehe Grand Prix Legends, bei dem Michael Galuschka auf die gepfefferten Anforderungen hingewiesen hat.

Terminverschiebungen

Gestern habe ich meinen Kiosk gestürmt mit einer Erwartung, als stünde das erste Schäferstündchen bevor. Da wurde ich von einem GameStar-Cover überrascht, auf dem nicht mit einer Silbe Die Siedler erwähnt waren. Statt dessen muß ich lesen, daß die kleinen Kerlchen ein bißchen trödeln und den GameStar verpaßt haben. Mich hätte es fast zerrissen! Ich bin nun schon 36 Jahre alt, habe immer versucht, die Ruhe zu bewahren, aber bei den Siedlern kann selbst ich nicht mehr ruhig bleiben. Ich glaube nicht, daß ich noch bis zum 13.11. warten kann. Wenn mein Softwareladen das Spiel dann nicht im Regal stehen hat, muß ich im schlimmsten Fall die Motorsäge auspacken und nach Müllheim fahren.

Peter Schieder

Wieder eine top Ausgabe, die 12/98. Aber diesmal war ich ein bißchen enttäuscht. Nicht wegen euch, sondern weil so viele gute Spiele verschoben wurden. Aber was soll's, schließlich ist das nicht eure Schuld. Mir ist es lieber, ein bis zum Letzten ausgefeiltes Spiel zu haben als eines, das zu zeitig erscheint.

Thomas Dahlke

GameStar Die Motorsäge kann im Schrank bleiben, schließlich ist Die Siedler 3 mittlerweile erhältlich. Über die Terminverschiebungen ärgern wir uns auch – aber das liegt allein in der Hand der Hersteller. Uns nervt das genauso: Ein verschobenes Spitzenspiel bringt auch das höchst empfindliche seelische Gleichgewicht des sehnsüchtig wartenden Redakteurs durcheinander.

Apollo 18

Ich lese nun schon einige Ausgaben von GameStar und wundere mich über das Testurteil von Apollo 18. Ich dachte immer, ihr laßt bestimmte Spiele, die den Durchschnitt senken, außen vor. Und nun sehe ich eine Wertung von 8 Prozent. Testet Ihr jedes Spiel, das nicht indiziert ist? Oder jedes, das ihr angeboten bekommt? Oder jedes, das eine bestimmte Verkaufszahl erreicht hat?

Jörg Luger

GameStar Grundsätzlich testet GameStar alle aktuellen Programme, schließlich möchten wir Sie umfassend über den Spielemarkt informieren, und sei es nur zur Warnung vor üblen Gurken. Schwierig wird's nur bei mäßigen Importtiteln, die hierzulande lediglich einige Fachgeschäfte anbieten. Apollo 18 mußte auf jeden Fall ins Heft, schließlich möchten wir möglichst viele potentielle Astronauten-Anwärter vor diesem kippschalterfetischistischen Machwerk bewahren.

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)

CvD/Textchef: Charles Glimm (cg)

Koordination: Anja Bek

Redaktion:
Martin Deppe (md), Peter Steinlechner (ps),
Michael Schnelle (mic), Rüdiger Steidle (rs)
Trainees: Gunnar Lott (gun), Christian Schmidt (cs)

Hardware-Redaktion: Michael Galuschka
(mg, ltd. Redakteur), Walter Reindl (wr)

CD-ROM-Redaktion: Jörg Spormann

Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp

Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc, freier Mitarbeiter)

Grafik und Layout: Christoph Schulz, Birte Janzen

Layout-Entwurf und Titel:
Hällmayer, Helfer Design & Werbung

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Heinrich Lenhardt (USA-Korrespondent), Magnus Kalkuhl (Online-Redaktion), Anita Blockinger (Layout)

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673),
Ursula Zimmermann (-671)

Anzeigenassistenz: Andrea Banko (-670)

Anzeigendisposition: Rudolf Schuster (ltd.),
Verena Schieder (-740), Fax (-619)

Digitale Druckvorlagen: Thomas Wilms (-604), Fax: (-619)

International Marketing Services: für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)

Anzeigenpreise: Zur Zeit ist die Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 1.10.1998 gültig.

Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto),
BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlagsrepräsentanten für Anzeigen:
Großbritannien: IDG Marketing Services Europe: Paul Shalet, Church House, 18 Church Street Staines, Middlesex TW18 4EP, Tel.: 00 44/17 84/21 02 10, Fax: 21 02 00. **Frankreich:** IDG Communications S.A., Frédéric Bonin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedex 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: 00 33/1/49 04 79 00, Fax: 49 04 78 30. **USA, Osten:** IDG Communications, Frank Cutitta, Charlotte Trim, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: 001/508/879 0700, Fax: 820 1639. **USA, Westen:** IDG Communications, Ginny Pohlman, Leslie Barner, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: 001/415/676 3000, Fax: 331 0881. **Hongkong:** IDG Communications, Kenson Tse, Suite 25A/25Fl, One Capital Place, 18 Luard Road, HK-Wanchai, Tel.: 0 08 52/25 27 93 38, Fax: 25 29 99 56. **Japan:** IDG Communications, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.2F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, 102 Tokio, Tel.: 00 81/3 32 22 64 65, Fax: 3 52 75 39 78. **Singapur:** IDG Communications, Sandra Teo, 80 Marine Parade Road, #13-09 Parkway Parade, Singapur 1544, Tel.: 00 65/3/45 83 83, Fax: 45 70 97. **Taiwan:** IDG Communications, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Tel.: 0 08 86/2/5 01 95 01, Fax: 5 03 64 94. **Korea:** Far East Marketing Inc., Chang-Hwa Park - President, Tel.: 0082/23 64 41 82/-3, Fax 0082/23 64 41 84

Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243);

Vertriebsassistenz: Ariane Krensing (-738)

Abonnement-Service: IDG Entertainment Verlag GmbH, Aboservice, dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166. Österreich: dsb Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/64 39 53; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, Postfach 245, CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/2 82 44-15, Fax: 071/2 82 44-25.

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705

Abonnement-Bestellungen: Nehmen der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. ISSN 0937-4906

Jahresbezugspreis im Inland 90,60 Mark, im Ausland 108,60 Mark (jeweils: inkl. Porto und Verpackung)

Leserservice: Ältere Ausgaben des GameStar erhalten Sie bei Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/20 95 91-32, Fax: 0 89/20 02 81-11

Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching,
Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Produktion: Heinz Zimmermann, leitend

Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei,
A-5110 Oberndorf

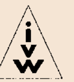
Umschlag/Multicover®: Sebald Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg

Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH,
Brabanter Str. 4, 80805 München,

Geschäftsführer: York von Heimburg

Verlagsleitung: Stephan Scherzer

Verkaufte Auflage (IVW Q III/98) 204.117



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochtergesellschaft der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 285 Computerpublikationen in 80 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG Communications.

Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.

Vorstand: K. Arnot, Jim Casella, Y. v. Heimburg,
R. P. Rauchfuss

Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel. 089/3 60 86-660 Fax 089/3 60 86-652

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/3 60 86-670 · Fax 089/3 60 86-672

Hier können Sie GameStar abonnieren:
dsb, Tel. 07132/9 59-210 · Fax 07132/9 59-166
Oder per Email: idg@dsb.net

Inserentenverzeichnis

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
1 & 1 Marketing GmbH	150/151	56	02602/160005	02602/160010	http://www.online.de
Alternate Computervers.	20/21, 22/23	84	06403/905010	06403/905020	http://www.alternate.de
ARI DATA CD GmbH	119	11	02154/94760	02154/947642	http://www.ari-data-de
AVM Computersysteme	311	43	030/399760	030/39976251	http://www.avm.de
B + D Verlag GmbH	197, 199	74	040/4800070	040/48000777	http://www.blondmag.com
BEMI Computer GmbH	122	91	0531/388010	0531/3 880199	http://www.bemi.de
BHV Bürohandels.	122, 139	89, 90	-	02131-765101	http://www.bhv.net
BMS Modern Games GmbH	201	71	-	-	http://www.modern-games.com
BWE GmbH	155	34	06251/5969-0	06251/54401	http://www.b-w-e.com
BWZ Elektronikvertrieb GmbH	301	15	040/69678100	040/69678110	http://www.bwz.de
Call & Play	281	48	0281/952980	0281/9529810	http://www.online-spiele.com/callnplay
CDV Software GmbH	55	59	0721/972240	0721/9722424	http://www.cdv.de
Cezet	98	77	09131/7508743	09131/7508741	http://www.cezet.de
Computer and More	299	57	-	04181/9328-19	keine Angabe
Computerwoche	303	-	-	-	keine Angabe
Conitec GmbH	207	35	06071/92520	06071/925233	http://www.conitec.com
Creative Labs GmbH	17	22	089/9928710	089/99287122	http://www.creativelabs.com
Cross Computersystems GmbH	313	75	0231/5311334	0231/5311333	keine Angabe
Cryo Interactive Entertainment	121, 193	72, 73	02408/9410	02408/941644	http://www.maxupport.de/cryo
Data Becker GmbH	71, 131, 145	53, 54, 55	0211/933102	0211/318705	http://www.databecker.de
Diamond Multimedia	109	29	08151/2660	08151/21258	http://www.diamondmm.de
Disc Direct	177	83	07248/911100	07248/911911	mailorder@discdirect.com
Egmont Interactive GmbH	35	69	0711/7971521	0711/7971529	http://www.egmont.de
Eidos Interactive GmbH	19	80	040/8517150	040/85171570	http://www.eidosinteractive.com
Electronic Arts Germany	25, 37, 59, 69, 77, 203, 117	79, 60, 30, 26, 21, 14, 36	02408/9400	02408/940111	http://www.ea.com
ELSA	31	37	0241/6060	0241/6064099	http://www.elsa.de
EPV M. Giebels	147	82	-	02175/883765	keine Angabe
FSE Computerhandel GmbH & Co.KG	195	9	06331/538292	06331/538249	http://www.fse.de
Funsoft Holding GmbH	63, 86/87, 52/53	64, 63, 62	02131/9650	02131/965416	http://www.funsoft-online.com
Game it!	187	-	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
Groß Electronic	39	-	08582/96050	-	http://www.gross-electronic.de
Gruner&Jahr Hamburg	323, 325	45	040/37030	-	http://www.stern.de
GT Interactive Software	67	50	040/4132770	040/42327799	http://www.gtinteractive.com
Hasbro Interactive	2. US, 3, 57	6, 16	040/39929393	040/39929395	http://www.hasbro.com
Iiyama Electric GmbH	289	67	0130/762017	089/90005030	http://www.iiyama.de
Infogrames	3. US, 12/13	27, 38	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Interactive Magic	161	31	05241/96820	05241/688990	http://www.imagicgames.de
Intermedia PC-Hotline	309	39	0190/880099	-	http://www.icm-intermedia.de
Jetstream	327	17	07247/946170	07247/4248	http://www.jet-stream.de
Koch Media GmbH	48/49	81	089/857950	089/85795160	http://www.kochmedia.com
Logitech	181	18	069/92032165	-	http://www.logitech.de
Magix Software München	140	41	05741/310865	05741/310768	http://www.magix.net
Markt & Technik	153	28	089/46003222	089/460003100	http://www.mut.de
Media Point	43	24	030/7947210	030/79472199	keine Angabe
Media World	39	25	089/98290276	089/98290277	http://www.media-worldamsn.com
Microprose GmbH	137	87	0180/5252565	0521/9665449	http://www.microprose.com
Mindscape	135	47	0208/992410	0208/9924129	http://www.ssionline.com http://www.mindscape.com
MLC Hard- & Software	329	65	02841/94260	02841/942623	http://www.mlc-moers.de
Multimedia Soft	299	40	02421/28100	02421/281020	http://www.multimedia-soft.de
MVG Medienverlag	122, 156	43, 2	089/92340	089/9234300	http://www.cosmopolitan-net.de
Okay Soft	209	19	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de

Inserentenverzeichnis

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
PC-WELT	188	-	-	-	http://www.pcwelt.de
Philip Morris GmbH	183	33	-	-	keine Angabe
Softsale Lau & Zielke GmbH	251	32	05021/910416	05021/910403	keine Angabe
Software 2000	92/93	85	0190/572000	04521/800430	http://www.software2000.de
Software Com	299	76	02175/1508	02175/1509	http://www.software-com.de
STB Systeme Europe	4	88	0180/5177617	-	http://www.stb.com
Sybex Verlag GmbH	169	61	0211/97390	0211/9739199	http://www.sybex.de
Symantec Deutschland GmbH	4. US	20	02102/74530	02102/74922	http://www.symantec.com
Take 2 Interactive	82/83	70	089/4136704	089/4136700	http://www.take2europe.com
TerraTec Electronic GmbH	163	58	02157/81790	02157/817922	http://www.terratec.de
TFC Computer GmbH	30	49	0511/9650333	0511/9650310	http://www.TFC-computer.de
TM-Thrustmaster	127	-	08161/871083	08161/871084	http://www.thrustmaster.de
UbiSoft Entertainment	45, 61, 75, 105, 167	-	0211/3380050	0211/3380051	http://www.ubisoft.de
Virgin	95, 97	44	040/391010	040/391517	http://www.vid.de
VUD	315	-	040/6906141	040/6906237	antipiracy@gvu.de
Waibel Systeme	333	3	07243/5770	07243/577599	http://www.waibel.com
Wial Versand	319	86	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
X-Plain Verlag	305	66	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de
Beilagenhinweis					
SMM Software			06139/916916	06139/111	bestellung@smm.de
Beihefterhinweis					
PA Pearl Agency			07631/3600	07631/360444	http://www.pearl.de

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Wenn das nicht passiert, klicken Sie bitte doppelt auf »START_95.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.

CD-Inhalt 1/99

Die Vollversion Master of Orion 2, zwei Exklusivdemos, Cheattools zu Anno 1602 Addon sowie Populous 3, 18 weitere Demos, neun Videos...

...das alles paßt genau auf zwei GameStar-CDs: Die erste ist randvoll mit Demos, Patches und Programmen. Exklusiv bei uns gibt es ein Zweier-Doppelpack: Heavy Gear 2, das monumentale Mech-Spiel, und Uprising 2, Action der feinsten Sorte. Außerdem steht Lara Croft für ihren Einsatz in Tomb Raider 3 parat; ebenfalls passend zum Test wuseln Sie mit Siedler 3 je einen Trainings- und Demolevel durch. Die zweite CD enthält die Vollversion des Strategiehits Master of Orion 2, aktuelle Treiber für Grafikkarten und, neben der ersten Folge von Akte GameStar, acht Video-Specials: darunter Siedler 3, Grim Fandango, Tomb Raider 3, Falcon 4, Fifa 99 und Baldur's Gate.

CD 1

Demos

EXKLUSIV:	
Heavy Gear 2	\Demos\Hg2\Hg2_demo.exe
Uprising 2	\Demos\Upris2\Uprising2demo.exe
ACTION-DEMOS:	
Heretic 2	\Demos\Heretic2\H2_demo.exe
Mad Trax	\Demos\Mtdemo\Madtrax.exe
Shogo	\Demos\Shogo\Shogodins.exe
Thunder Brigade	\Demos\Thunder\Setup.exe
Trespasser	\Demos\Tpass\Tpass.exe
STRATEGIE:	
Lords of Magic Special Edition	\Demos\Lomse\Lomse.exe
Siedler 3	\Demos\Siedler3\S3demo_d.exe
SPORT:	
3D Ultra Nascar Pinball	\Demos\3dnas\Nascarpb.exe
Snow Wave Avalanche	\Demos\Snow\Setup.exe
Speedbusters	\Demos\Speed\Spbdemo2.exe
MS Pinball Arcade	\Demos\Mspin\Mspinbal.exe
Newman\Haas Racing	\Demos\Newman\Setup.exe
NHL 99	\Demos\Nhl99\Nhl99de.exe
VR Baseball 2000	\Demos\Vrbase\Hrderby.exe
SIMULATION:	
F22 Total Air War	\Demos\Taw\Setup.exe
Top Gun: Hornet's Nest	\Demos\Topgun\Setup.exe
ADVENTURES:	
Nightlong	\Demos\Night\Nl.exe
Tomb Raider 3	\Demos\Tomb3\Tr3india.exe

Patches

Air Warrior 3 V3.10	\Patch\Airw3\Aw3p310.exe
Conflict: Freespace V1.05	\Patch\Freespac\F10x105.exe
Dominion V1.2	\Patch\Dominion\Dominion.exe
Dune 2000 V1.03	\Patch\Dune2000\D2k103gr.exe
Final Fantasy 7 Riva-Patch	\Patch\Ff7*.*
Final Fantasy 7 Cyrix-Patch	\Patch\Ff7\Cyrix*.*
Lode Runner 2 V1.1	\Patch\Lode2\Lr2v11up.exe
Nice 2 V1.01	\Patch\Nice2\N2upd101.exe
Rage of Mages V1.1	\Patch\Rage\Rom1011.exe
Seven Kingdoms: AA V2.12	\Patch\7kaa\7kaa212p.exe
Spearhead V1.1	\Patch\Spearh\Sph_g_11.exe
Ultimate Race Pro V1.40	\Patch\Uracepro\Urp_patc.exe
Unreal V2.19 Beta	\Patch\Unreal*.*
Vangers V1.3	\Patch\Vangers\Van13gp.exe

Programme

Cheatprogramm zu Anno 1602 Addon	\Diverses\Cheat\Anno1602*.*
Cheatprogramm zu Populous 3	\Diverses\Cheat\Pop3*.*
DataStar (von CD)	\Diverses\Datastar\Dstarcd.exe
DataStar (von Festplatte)	\Diverses\Datastar\Dstarhd.exe
GameStar Leserumfrage	\Diverses\Umfrage\Setup.exe
1&1 T-Online-Software	\Diverses\1und1\Setup.exe
3DMark 99	\Diverses\3dmark99\3dmark99.exe
DControl	\Diverses\Grafik\Dcontrol\Setupdcontrol.exe
DirectX 6.0 für Windows 95	\Diverses\Directx6\Dx6ger.exe
DirectX 6.0 für Windows 98	\Diverses\Directx6\Dx5core.exe
GameStar Benchmark	\Diverses\IDGBench\Setup.exe
Ikarus Anti Virus	\Diverses\Anitvir\W95_410a.exe
Norton Anti Virus	\Diverses\Nav\Nav95tr.exe
NV3 Tweak	\Diverses\Grafik\Nv3tweak\Nv3tweak.inf
Pizza Syndicate Wettbewerb	\Diverses\Pizza\Pizza_Wettbewerb.exe
PowerStrip 2.29	\Diverses\Powers\Pstrip.exe
Setup Controls	\Diverses\Grafik\Setup\Setupcontrols.exe
Tips&Tricks-Index	\Diverses\Ttindex\Ttindex.pdf
TweakIt	\Diverses\Grafik\Tweakit\Setuptweakit.exe
Voodoo Doctor	\Diverses\Grafik\Vdoc\Setupvoodoodr.exe

Leserprogramme

Creeper	\Diverses\Leser\Creeper\Creeper.exe
Die Türme von Hanoi	\Diverses\Leser\Hanoi\Dietürme.exe
Pacfire	\Diverses\Leser\Pacfire\Pfcom1.exe
Slides	\Diverses\Leser\Slides\Setup.exe

Bonus-CD

Vollversion

Master of Orion 2	\Moo2\Arun.exe
Patch zu Master of Orion 2	\Moo2\Patch*.*
Handbuch zu Master of Orion 2	\Moo2\Handbuch\Moo2ger.pdf
Acrobat Reader	\Diverses\Acrobat\Ar32d30.exe

Videos

Game Star-TV: Akte GameStar Folge 1	\Videos\Gs_akte1.mpg
Special: Baldur's Gate	\Videos\Tp_bald.mpg
Special: Falcon 4.0	\Videos\Tp_falc.mpg
Special: Fifa 99	\Videos\Tp_fifa.mpg
Special: Grim Fandango	\Videos\Tp_grim.mpg
Special: Heroes of Might and Magic 3	\Videos\Tp_hero.mpg
Special: Kings Quest 8	\Videos\Tp_king.mpg
Special: Siedler 3	\Videos\Tp_sied.mpg
Special: Tomb Raider 3	\Videos\Tp_tomb.mpg
Active Movie	\Diverses\Actmovie\Deamov4ie.exe
GameStar MCI-Check	\Diverses\Mcicheck\Mcicheck.exe

Grafikkartentreiber

3Dfx Voodoo2 Referenztreiber	\Treiber\3dfx2\Rkv2dx6.exe
Creative Labs 3D Blaster Banshee	\Treiber\Clabs\Banshee\Setup.exe
Creative Labs 3D Blaster PCI	\Treiber\Clabs\3dblast*.*
Creative Labs 3D Blaster Voodoo2 (Beta)	\Treiber\Clabs\Voodoo2\Vd2setup.exe
Diamond Fire GL 1000 Pro	\Treiber\Diamond\Firegl10p\W9x1kp_7.exe
Diamond Monster Fusion	\Treiber\Diamond\Fusion\W9xmfu_1.exe
Diamond Stealth 2 G460	\Treiber\Diamond\Steal460\W9xs4646.exe
Diamond Viper V550	\Treiber\Diamond\V550\W9xv5541.exe
Elsa Erazor 2	\Treiber\Elsa\Erazor2*.*
Elsa Erazor 2 BIOS-Upgrade	\Treiber\Elsa\Erazor2\Bios*.*
Elsa Victory 2	\Treiber\Elsa\Victory2*.*
Elsa Victory Erazor LT	\Treiber\Elsa\ErazorIt*.*
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	\Treiber\Maxi\Phoenix\Upgrade.exe
Hercules Terminator 2x/i	\Treiber\Hercules\Terminat\T2xiw110.exe
Hercules Terminator Beast	\Treiber\Hercules\Beast\Tbstw096.exe
Matrox G200-Reihe	\Treiber\Matrox\G200\Setup.exe
Miro HiScore 3D	\Treiber\Miro\Hs3d&2\9xh3d212.exe
Miro HiScore 2 3D	\Treiber\Miro\Hs3d&2\9xh3d212.exe
Number Nine Revolution 4	\Treiber\Number9\Rev4\Setup.exe
STB Velocity 4400	\Treiber\Stb\Vel4400\V4400.exe
Wicked 3D Vengeance	\Treiber\Wicked3d\Setupex.exe

Exklusiv-Demos

Heavy Gear 2

Mech-Spiel	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
3D-Karte	Festpl.: 62 MByte

Die schweren Jungs von Activision gehen mit neuer 3D-Engine in die zweite Runde: Exklusiv bei uns spielen Sie in diesem speziellen Demolevel den Anführer einer dreiköpfigen Heavy-Gear-Truppe. Sie sitzen in einem sehr beweglichen Kampfroboter, der mit Standardgewehr und Raketenwerfer gegen Infanteristen und stark gepanzerte feindliche Mechs vorgehen kann. Sie sollen sich ins Zentrum der gegnerischen Basis begeben. Dort steht, zu Beginn noch deaktiviert, die Hauptwaffe des Feindes: schwere Kampfgeschütze mit Namen Sagittarius Striders. Versuchen Sie unbemerkt an der Radarstation und den Wachtürmen vorbei durch den Canyon zur Basis zu gelangen. Der Rückweg zum Sammelpunkt wird nach Ausführung des Auftrags ohnehin ein ausgesprochen heißer Tanz.



Unser Gear-Trupp befindet sich im Angriff auf eine Radarstation.

Trickreiche Tastatur

Da die vorgegebenen Tastatur- und Mausfunktionen nicht mit den deutschen Windows-Versionen zusammenarbeiten, haben wir eine eigene mit Namen »Gamestar.def« geschrieben. Kopieren Sie diese per CD-Menü, und lesen Sie die Info-Datei zur genauen Installation. Im Spiel müssen Sie einfach unter »Game Options« und »Control Config« die Konfigurationsdatei in der Liste auswählen, einladen und bestätigen. Sie können die Tastaturbelegung auch Ihren Wünschen anpassen. Dazu müssen Sie lediglich die Readme-Datei durchlesen, in der Sie eine Schritt-für-Schritt-Anleitung erhalten.

Sie benötigen auf jeden Fall eine 3D-Karte, am besten mit Voodoo-2-Chipsatz, und DirectX 6.

↑ ↓ ← →	Bewegungsrichtungen
Linksklick	Feuern
Rechtsklick	Waffe wechseln
T	nächstes Ziel anvisieren
G	Granate werfen
TAB	taktische Übersicht
F4	Mission abbrechen

Uprising 2

Actionspiel	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
	Festpl.: 47 MByte

Exklusiv-Action mit einer Prise Strategie: Die Demo mit dem Untertitel Lead and Destroy bietet Ihnen einen kompletten Trainingslevel und eine Mission. Zuerst werden Sie mit der Steuerung des schwebenden Kampfgefährts vertraut gemacht, ehe Sie mit Karte und Einheitenmenü umzugehen lernen. Aufzusammelnde Extras enthalten zusätzliche Einheiten, Munition oder reparieren Beschädigungen. In Übungsarenen warten immer wieder neu erscheinende Gegner, an denen Sie die Effektivität der eigenen Truppen testen können.

Der Roboterkrieg

Zu Beginn der Mission müssen Sie erst eine Basis errichten. Das Zentrum bildet die Zitadelle, die mit schweren Lasergeschützen ausgerüstet ist, die Sie auch selbst steuern können. Zur Produktion eigener Truppen wird die Basis mit Fabriken und Energie-Generatoren ausgebaut. Per Knopfdruck werfen Sie die Robo-Einheiten dann einfach in die tobende Schlacht. Sie können in diesem Level an insgesamt fünf Stellen Basen aufbauen und Produktionsstätten einrichten. Der Sieg ist Ihnen erst dann sicher, wenn die letzte gegnerische Einheit vernichtet wurde. 3D-Karten werden unterstützt.



In gewaltigen Explosionen zerbersten die feindlichen Geschütze.

Linksklick	Waffe 1 abfeuern
Rechtsklick	Waffe 2 abfeuern
Mausbewegung	umschauen
W	vorwärts
S	rückwärts
F-Tasten	Einheiten erschaffen
R	Karte
C	in Zitadelle springen
SHIFT	Einheitenmenü

Top-Demos

Siedler 3

Aufbauspiel	Windows 95
Pentium 120	32 MByte RAM
	Festpl.: 76 MByte

Das eigene Volk wachsen und gedeihen sehen, Häuser bauen, Bergwerke errichten und sein Land gegen Feinde verteidigen. Der dritte Siedler-Teil bietet Ihnen in dieser Demo einen Trainingslevel und eine Demomission. Sie erlernen, welchen Zweck die einzelnen Gebäude und Berufe erfüllen. Die Mission erfordert geschickte Planung und Ausnutzen der Ressourcen, um eine florierende Wirtschaft aufzubauen und dem Nachbarn eins auszuwischen. Achten Sie dabei auf die Versorgung mit Holz, Steinen, Kohle, Erz und Gold.

↑ ↓ ← → .... Karte scrollen
Linksklick .... Einheit anwählen
Rahmen ziehen .... Gruppe bilden
ALT Linksklick .... Einheiten eines Typs anwählen
ALT 1 bis 9 .... Gruppe zuordnen
1 bis 9 .... Gruppe anwählen
Rechtsklick .... zum Zielort laufen
SHIFT Rechtsklick .... Wegpunkt markieren
Q, W, E, R .... Icons des Baumenüs
A, S, D, F .... Icons des Warenmenüs
Y, X, C, V .... Icons des Siedlermenüs



Auf römischer Seite kämpfen Sie erbittert gegen die blauen Truppen um jeden Wachturm.

Tomb Raider 3

Action-Adventure	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
	Festpl.: 12 MByte

Lara ist wieder da! Munter wippt der Zopf, wenn sie Abhänge hinunterrutscht, Fallen überspringt oder mit Pistolen und Gewehr aggressive Tiger ausschaltet. Sie müssen mit ihr geheime Türen öffnen, durch Sümpfe waten und heimtückische Untiefen per Seilbahn überqueren. Rollende Felsbrocken, mit Speeren bestückte Wände oder starke Strömungen kosten unvorsichtige Abenteurer so manches Leben. Die herumstreunenden, niedlichen Affen sind durchaus freundlich, denn sie warnen vor Gefahren oder zeigen der Heldin versteckte Hebel.



An diesem steilen Abhang muß Archäologie-Heldin Lara die tödlichen Fallen elegant im Sprung bewältigen.

↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
SHIFT ↑ ↓ ← → .... gehen
ALT .... springen
CTRL .... Aktion/Feuern
[ ] .... Waffe ziehen/wegstecken
Ziffernblock 0 .... umschauen
ESC .... Inventar
, ... ducken

Demos

3D Ultra Nascar Pinball

Flipper	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 20 MByte

Versuchen Sie die leuchtenden Rampen zu treffen. Kombinationen in der angezeigten Reihenfolge bringen zusätzliche Punkte. Auf der linken Seite befindet sich ein Miniflipper, mit dem Sie die Wand zur Fahrbahn zerstören können. Zielen Sie nicht auf die vorbeirasenden Autos. Sobald Sie zwei Millionen Punkte erreichen, endet die Demo.

linke SHIFT .... linker Flipper
rechte SHIFT .... rechter Flipper
↓ .... Kugel einschießen

F-22 Total Air War

Flugsimulation	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
	Festpl.: 70 MByte

Eine Kampagne über dem Sudan, mit mehreren Aufträgen, wartet auf eingefleischte Flugsimulations-Veteranen genauso wie auf Genre-Einsteiger. Zusammen mit einem Flügelmann, dem Sie über Funk Befehle erteilen, bekämpfen Sie in der Luft gegnerische SU-27 oder MIG-29. Aber auch am Boden sind Ziele zu bombardieren.
DirectX 6 ist Voraussetzung, 3D-Karten werden unterstützt.

↑ ↓ ← → .... Nase hoch/runter/links/rechts
[ ] .... Feuern
RETURN .... Waffe wechseln
Ziffernblock 2, 4, 5, 6, 8 .... Cockpitansichten
´ .... Schub erhöhen
2 .... Schub verringern

Heretic 2

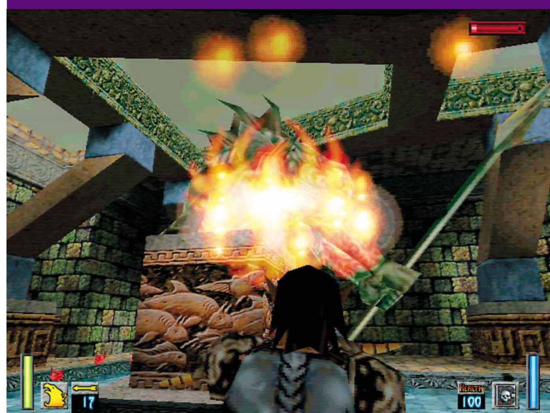
Actionspiel	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
3D-Karte	Festpl.: 65 MByte

Zwei Abschnitte und zwei Multiplayerlevels warten auf alle Fans von Fantasy-Action. In einem speziellen Trainingsbereich lernen Sie Springen, Klettern, Schwimmen sowie den Kampf mit Waffen und Magie. Extras wie Heiltränke,

Zauberenergie, Waffen oder Munition sind zum Teil sehr gut versteckt, doch mit Hilfe von Hebeln und Schaltern öffnen Sie verborgene Türen.
Gesteuert wird am besten mit Maus und Tastatur. Eine 3D-Karte ist ebenso wie DirectX 6 unbedingt erforderlich.

[↑] [↓] [←] [→] .... Bewegung
[ ] .... Aktion
[CTRL] oder Linksklick .... Feuern
Mausbewegung .... umschauen
[A] .... hochspringen
[Y] .... ducken
[1] bis [9] .... Waffe wählen
[W], [E], [R], [T] .... Defensivzauber wählen

Heretic 2



Feuerbälle zeigen auch bei großen Wesen beträchtliche Wirkung.

▶ Lords of Magic Special Edition

Strategie	Windows 95
Pentium 100	16 MByte RAM
	Festpl.: 24 MByte

Das Spezielle an der Neuauflage des aufwendigen Fantasy-Strategiespiels ist die Kombination mit dem Addon »Legends of Urak«. Im Kampf Elfen gegen Zwerge ergreifen Sie für ein Volk Partei. Rundenweise ziehen Sie Ihre Truppen durch das Reich. Die Schlachten um Minen und Gebäude werden wahlweise in Echtzeit bestritten oder vom Computer errechnet. Als Lohn winken Magiekristalle, Gold oder Bier, womit Sie in Kasernen neue Einheiten anheuern können. Ziel der Demo: Erobern Sie den großen Turm.

Linksklick .... Einheit auswählen/Weg bestimmen
Rechtsklick .... Auswahl aufheben
[+] .... nächste Einheit
[E] .... Zug beenden

▶ Mad Trax

Action-Rennspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
3D-Karte	Festpl.: 13 MByte

Zwei Minuten fahren Sie wie der Teufel, beim futuristischen Buggyrennen. Extras wie Laser oder Nachbrenner sammeln Sie durch Überfahren auf. Auf der Strecke müssen Sie sich gegen sieben Konkurrenten, enge Kurven und dunkle Tunnels sowie steile Abhänge und gewagte Sprünge behaupten.

[↑] [↓] [←] [→] .... Beschleunigen/Bremsen/links/rechts
[ ] .... Extra benutzen

▶ Microsoft Pinball Arcade

Flipper	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 15 MByte

Die historische Flipperkollektion bietet kugeligen Spaß an Tischen aus mehreren Epochen. In der Demo spielen Sie »Haunted House« mit Vierfachflippern, zwei Zusatzspielfeldern und bis zu sechs Bällen. Die Highscores werden gespeichert, jedoch ist spätestens nach Überschreiten der 200.000-Punkte-Marke die Demo zu Ende.

Linke [SHIFT] .... linker Flipper
Rechte [SHIFT] .... rechter Flipper
[↓] .... Kugel einschießen
[A] .... linker Zusatzflipper
[A] .... rechter Zusatzflipper

▶ Newman/Haas Racing

Rennspiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
	Festpl.: 6 MByte

Nach dem fliegenden Start sitzen Sie im schwarzen Rennwagen an letzter Position des 16köpfigen Fahrerfeldes und haben sechs Runden lang Zeit, sich an die Spitze zu setzen. Nach jeder Runde können Sie an die Box fahren, was jedoch wertvolle Zeit kostet. 3D-Grafikkarten werden unterstützt.

[A] .... Demobeginn/beschleunigen
[Y] .... bremsen
[←] .... links
[→] .... rechts

▶ NHL 99

Sportspiel	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
	Festpl.: 37 MByte

Im Freundschaftsspiel der Washington Capitals gegen die Detroit Red Wings spielen Sie Abschnitte zu je fünf Minuten für eines der beiden Teams. Vor Beginn können Sie Grafik und Eingabe Ihrem System anpassen. Angereichert mit zahlreichen Zwischensequenzen und Originalkommentaren während des Spiels, bringt schon die Demo sehr viel Eishockeyatmosphäre auf den Schirm.
In vier Schwierigkeitsstufen steuern Sie per Tastatur oder Joystick einen Spieler aus Ihrem Team. Gezielte Pässe und wuchtige Schläge (Leertaste gedrückt halten) führen zum Torerfolg.
3D-Karten werden unterstützt, DirectX 6 muß installiert sein.

[↑] [↓] [←] [→] .... Bewegung
[C] .... Passen/Spieler wechseln
[ ] .... aufs Tor schießen
[Y] .... Spezialaktion
[X] .... Antritt/Bodycheck
[Z] .... Schuß blocken/Hechten/Puck halten
[A] .... rückwärts fahren

NHL 99



Gegen diesen Schuß gab es nichts zu halten.

▶ Nightlong

Adventure	Windows 95
Pentium 100	16 MByte RAM
	Festpl.: 0 MByte

Unterstützen Sie Joshua Reev bei den Ermittlungen in einem mysteriösen Fall. Der Cursor zeigt Ihnen an, wo es Gegenstände gibt, die Sie genauer untersuchen können, oder wo es weitergeht.

Linksklick .... Gegenstand untersuchen
Rechtsklick .... benutzen/aufheben

Shogo

3D-Action	Windows 95
Pentium 133	32 MByte RAM
3D-Karte	Festpl.: 65 MByte

Zwei Levels der futuristischen 3D-Action dürfen Sie durchspielen. Sie beginnen als Kommandant eines waffenstarrenden Mechs, der durch Straßen- und Häuserschluchten auf der Suche nach einem Verbrecher ist. Nach jedem Abschnitt erhalten Sie neue Anweisungen. Am Ziel verlassen Sie dann den Roboter und begeben sich persönlich in die Höhle des Löwen. Die Waffen reichen vom durchschlagenden Blaster bis zum Scharfschützengewehr. DirectX 6 muß installiert sein.

[↑][↓][←][→] oder Rechtsklick .... bewegung
[CTRL] oder Linksklick .... feuern
[ ] .... springen
[C] .... ducken
[1] bis [0] .... Waffenwahl
Maus .... umschauen
[ALT] .... Schritt zur Seite

Shogo



Im hell erleuchteten Tunnel wird die Wirkung des gewaltigen Blasters noch erhöht.

Snow Wave

Snowboard-Rennen	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
	Festpl.: 0 MByte

Beide Wettbewerbe, Sprungschanze und Rennen, bestreiten Sie mit einer Snowboarderin. Während der rasanten Fahrt über die Piste gilt es, vier Abschnitte innerhalb eines sehr knappen Zeitlimits zu passieren. Zuviele Fehler beenden die Fahrt vorzeitig.
3D-Karten werden unterstützt.

[↑][↓][←][→] .... beschleunigen/bremsen/links/rechts
[SHIFT] .... Abfahrtshaltung
[CTRL] .... springen

Speedbusters

Rennspiel	Windows 95
Pentium 166	24 MByte RAM
3D-Karte	Festpl.: 56 MByte

Das spektakuläre Rennen auf dem Hollywood-Kurs dauert genau zweieinhalb Minuten. Ein Auto mit sechs Lackierungen steht zum Kauf bereit. Gegen fünf Konkurrenten fahren Sie durch Filmstudios und Kulissen. Die jeweils nächste Kurve wird per Symbol angezeigt; der Nitrobooster bringt Sie kurzzeitig auf mehr als 250 Sachen, doch fällt währenddessen die Lenkung aus.

[↑][↓][←][→] .... beschleunigen/bremsen/links/rechts
[R] .... Rückwärtsgang
[S] .... Handbremse
[ ] .... Nitrobooster
[F2] .... Perspektive ändern

Thunder Brigade

Actionspiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
	Festpl.: 34 MByte

Die Demo dieses Actionspiels in Fraktalgrafik bietet Ihnen eine Trainingsmission, Instant-Action und eine Kampagne mit drei Levels. Kampfgeräte sind Hoovercraft-Panzer, die mit Kettengewehren, Raketenwerfern oder Minen ausgerüstet sind. Zusammen mit einem Flügelmann müssen Sie stark gesicherte feindliche Stellungen ausschalten oder eigene Basen beschützen.

[↑][↓][←][→] .... Nase hoch/runter/links/rechts
[ ] .... feuern
[A] .... vorwärts
[Z] .... rückwärts
[T] .... Ziel anvisieren
[M] .... Karte
[1] bis [6] .... Waffen

Top Gun: Hornet's Nest

Flugsimulation	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
	Festpl.: 168 MByte

Zwei Missionen bestreiten Sie in einer F-18. Bei der ersten verteidigen Sie US-Schiffe gegen angreifende Kreuzer und MIGs. Der zweite Auftrag beginnt an Bord eines Flugzeugträgers. Hier sind zwei Raketenbasen mit je drei Stellungen die Ziele. Feindliche Einheiten greifen Sie vom Boden und aus der Luft an. Zusätzlich erschwert ein Zeitlimit von zehn Minuten die Mission. Raketen begegnen Sie mit Leuchtkörpern und Düppelstreifen.

[↑][↓][←][→] .... Nase hoch/runter/links/rechts
[ ] .... Bordkanone abfeuern
[CTRL] .... Rakete abfeuern
[F1] bis [F7] .... Raketen/Munition wählen
[TAB] .... Luft-Luft-/Luft-Boden-Raketen
[Z] .... nächstes Ziel
[^] bis [6] .... Schub einstellen

Trespasser

Actionspiel	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
	Festpl.: 55 MByte

Sie beginnen mitten im Dschungel, unbewaffnet und umgeben von Raptoren auf einer Plattform. Die Demo erklärt Ihnen, wie Sie vorgehen müssen. Ihr Missionsziel: Finden Sie einen Weg auf den Boden, und erreichen Sie das südliche Tor. Ein Blick über die Mauer offenbart eine kleine Überraschung. Die Demo startet automatisch im Software-Modus, vorhandene 3D-Beschleuniger müssen erst über die Grafik-Optionen aktiviert werden.

[W] .... vorwärts laufen
[Y] .... rückwärts gehen
Mausbewegung .... umschauen
Linksklick .... Hand bewegen
Rechtsklick .... Gegenstand aufnehmen
[ ] .... benutzen/feuern
[Q] .... springen
[E] .... Gegenstand einstecken

VR Baseball 2000

Baseball-Simulation	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
3D-Karte	Festpl.: 24 MByte

Der beste Schlag beim Baseball ist der Homerun. Darum geht es auch in der Demo, in der Sie an einem Homerun-Wettbewerb teilnehmen. Wenn Sie den Ball treffen, fliegt er je nach Zeitpunkt und Länge des Schlags über die Spielfeldgrenze oder nicht. Sie müssen so viele Homeruns wie möglich erzielen, um sich für die nächste Runde zu qualifizieren. Nach zehn Fehlversuchen ist die Schlagserie beendet.

[ ] .... schlagen
[ ] gedrückt .... Höhe der Flugbahn

Patches

Eine genaue Beschreibung der Patches finden Sie auf der CD unter »Patches«.

Air Warrior 3 V3.10
Conflict: Freespace V1.05
Dominion V1.2
Dune 2000 V1.03
Final Fantasy 7 Riva-Patch
Final Fantasy 7 Cyrix-Patch
Lode Runner 2 V1.1
Nice 2 V1.01
Rage of Mages V1.1
Seven Kingdoms: AA V2.12
Spearhead V1.1
Ultimate Race Pro V1.40
Unreal V2.19 Beta
Vangers V1.3

Treiber

Auf der Bonus-CD sind die aktuellen Treiber für alle gängigen Grafikkarten und Soundkarten vertreten. Eine genaue Beschreibung finden Sie im CD-Menü unter dem Punkt »Treiber«.

3Dfx Voodoo 2 Referenztreiber
Creative Labs 3D Blaster Banshee
Creative Labs 3D Blaster PCI
Creative Labs 3D Blaster Voodoo2 (Beta)
Diamond Fire GL 1000 Pro
Diamond Monster Fusion
Diamond Stealth 2 G460
Diamond Viper V550
Elsa Erazor 2
Elsa Erazor 2 BIOS-Upgrade
Elsa Victory 2
Elsa Victory Erazor LT
Guillemot Maxi Gamer Phoenix
Hercules Terminator 2x/i
Hercules Terminator Beast
Matrox G200-Reihe
Miro HiScore 3D
Miro HiScore 2 3D
Number Nine Revolution 4
STB Velocity 4400
Wicked 3D Vengeance

Leserprogramme

Selbstgeschriebene Spiele von talentierten GameStar-Lesern.

Creeper	von Johannes Bergmann
Die Türme von Hanoi	von David Bär
Pacfire	von Maximilian Hönig
Slides	von Frank Jaspen

Schicken Sie uns Ihre Programme!

Haben Sie ein spannendes Computerspiel oder ein nützliches Tool programmiert? Dann schicken Sie Ihr Programm an:

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Lesersoftware
Brabanter Str. 4
80805 München

Wir veröffentlichen jeden Monat die besten Einsendungen auf unserer CD.

Specials

Exklusiv bei uns gibt's zwei Cheatprogramme, die Ihnen mit Sicherheit helfen werden. Zum ersten Mal auf unserer CD finden Sie zudem unseren DataStar – damit haben Sie immer den Überblick.

▶ Anno 1602 Addon

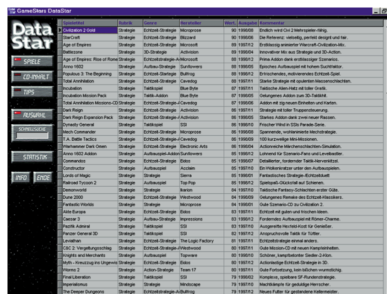
Aktivieren Sie den Trainer über unser GameStar-Menü auf der CD, und Sie sehen, mit welchen Tastenkombinationen sich die sieben Cheats aufrufen lassen. Während das Programm läuft, starten Sie einfach das Spiel. Nun können Sie jederzeit die Cheats an- oder abschalten, wobei ein akustisches Signal die Bestätigung liefert.

▶ Populous 3

Starten Sie erst den Trainer über unser GameStar-Menü auf der CD und dann Populous 3. Die fünf Cheat-Modi aktivieren Sie einfach per Tastaturkommando, was durch Tonsignale bestätigt wird.

▶ GameStar DataStar

Unser neuer DataStar gibt Ihnen den Überblick über alle Tests (mit Durchschnitts-Wertungen), CD-Inhalte und Tips&Tricks von der Erstausgabe 10/97 an. Klicken Sie einfach auf eine Rubrik,



Alle Daten auf einen Blick: Der DataStar enthält alle Tests, CD-Inhalte und Tips&Tricks.

schon werden die Daten sortiert. Ein weiterer Klick, und die Reihenfolge wird umgekehrt. Über die Auswahlmenüs und die Suchfunktion finden Sie problemlos und schnell jeden gewünschten Titel oder sonstigen Eintrag. Wahlweise werden die Daten auf Ihre Festplatte kopiert oder von der CD gelesen.

Programme

Bei einigen Programmen handelt es sich um Shareware, die Sie nach einiger Zeit registrieren lassen müssen. Sie befinden sich fast ausnahmslos auf der Bonus-CD.

▶ 3DMark 99

Die neue Referenz auf dem Benchmark-Sektor. Dieses Utility dient bei unseren Grafikkartentests als Standard.

▶ Acrobat Reader 3.0

Mit diesem Tool können Sie PDF-Dateien lesen, also auch den Tips&Tricks-Index oder die Anleitung zu Master of Orion 2.

▶ Active Movie

Mit dem Microsoft-Video-Treiber für Windows 95 können Sie unsere MPEG-Videos genießen.

▶ DControl

Optimale Kontrolle und Übersicht Ihrer DirectX-Einstellungen.

▶ DirectX 6.0

Die neueste Version von Microsofts Spieleschnittstelle in deutsch, wobei es für jedes Windows eine eigene Version gibt.

▶ GameStar Benchmark

Damit können Sie die Geschwindigkeit Ihrer Grafikkarte bis aufs Zehntel Frame ausleuchten.

▶ GameStar MCI-Check

Der MCI-Check entfernt zuverlässig alte MPEG-Treiber vom System. Lesen Sie dazu auch die Anleitung auf der Heft-CD.

▶ Ikarus Virus Utilities

Aktuelle Demoversion des Virensuchprogramms: Es ist in der Lage, die neueste und brenzligste Version des CIH-Virus zu finden. Sie sollten daher bei Verdacht Ihre Festplatte untersuchen und die Viren beseitigen oder die betroffenen Dateien löschen.

▶ Norton Anti Virus 5.0

30-Tage-Testversion des sehr starken und bewährten Anti-Viren-Programms – Aktualisierung per Internet ist inbegriffen.

▶ NV3 Tweak

Einfache Grafik-Verwaltung für alle Riva-128- und Riva-128ZX-Grafikkarten.

▶ Pizza Syndicate Wettbewerb

Belegen Sie Ihre eigene Pizza mit Zutaten aller Art, und gewinnen Sie damit Pizza-Gutscheine für die ganze Familie.

▶ Powerstrip 2.29

Mit diesem umfangreichen Grafiktool können Sie sämtliche Einstellungen für Monitor, Grafikkarte und 3D-Beschleunigung problemlos selbst vornehmen.

▶ Setup Controls

Sie benötigen dieses Setup für die Grafiktools DControl, NV3 Tweak, TweakIt und Voodoo Doctor.

▶ T-Online Zugangssoftware

Die aktuelle Zugangssoftware von 1&1 inklusive Anmeldung und Freistunden finden Sie auf CD 1.

▶ Tips & Tricks-Index

Die komplette Übersicht aller GameStar-Tips&Tricks von der ersten Ausgaben an im komfortablen PDF-Format (Acrobat Reader ist auf der Bonus-CD).

▶ TweakIt

Ein sehr nützliches Tool zur Einstellung von 3Dfx-Grafikkarten.

▶ Voodoo Doctor

Mit diesem Programm analysieren Sie die Einstellungen von Voodoo-, Voodoo-2- und Banshee-Grafikkarten.

Videos

▶ GameStar-TV: Akte GameStar

Die Agenten Moulder und Gunner sind auf der Suche nach dem verschwundenen GameStar-Laborleiter Dr. Test. Wo steckt bloß Agent Scully?

▶ Baldur's Gate

▶ Falcon 4.0

▶ Fifa 99

▶ Grim Fandango

▶ Heroes of Might and Magic 3

▶ King's Quest 8:

▶ Siedler 3

▶ Tomb Raider 3



Premiere der Akte GameStar: Dr. Test ist auf mysteriöse Weise verschwunden – ein Fall für die Spezialagenten.

Die Gewinner der Encarta-Verlosung

Die Gewinner der Encarta-Verlosung aus GameStar 11/98, S. 199: Swen Niehaus, Achin Karsten Jarmut, Delitzsch • Jens Herzog, Ingelfingen • Lukas Josties, Fuhlendorf • Michael Hübner, München • Andreas Arnegger, Oberteuringen • Manuel Schmolly, Karlsfeld • Thomas Müller, Frankenberg • Samuel Pacheco, Frankfurt • Dennis Lukaszyk, Hagen • Torsten Kugler, Eppstein • Jochen Mauch, Sachsenheim • Dragan Ilic, Köln • Tim Rickenberg, Rinteln • Fabian Spill, Berlin • Werner Maier, Neustadt/Aisch • Heiko Hübner, Berlin • Jürgen Schmedes, Henstedt-Ulzburg • Jan Bellinghausen, Hamburg • Dominik Burazin, Essen • Milan Klesper, Viersen • Stephan Gottschalk, Neumünster • Tobias Pohl, Hess. Lichtenau • Volker Reuck, Berlin • Stefan Stanulla, Bedburg • Patricia Pflugi, CH-Reinach • Patricia Frehe-Bell, Wallenhorst • Hildegard Uehlin, Heilbronn • Martina Bading, Berlin • Janet Schob, Regis-Breitingen • Marlies Döding, Rastede • Gabriele Großkanten, Düsseldorf • Bianka Retzlaff, Saßnitz • Angelika Eibach, Bad Wiessee • Andreas Gehrke, Offenbach • Andreas Mackowiak, Dortmund • Hans Herrmann, Berlin • Tim Kühnen, Ratingen • Sven Hohenstein, Potsdam • Thomas Adams, Lemgo • Alexander Güldner, Grünhainichen • David Walcher, A-Graz • Rafael Wojdylo, Gießen • Stefan Köhn, Hamburg • Felix Heilbrunner, Ebersberg • Stefan Pauly, Spiegelberg • Hermann Ott, Roßhaupten • Christian Kitzlinger, Husum • Heinz Wachtel, Schraden • Lutz Kramer, Rödermark • Marc Mätzold, Rettenberg • Bernd Mangel, Schlitz • Nebojsa Milosevic, Stuttgart • S. Röhr, Bremen • Torsten Klöpfel, Zeitz • Dennis Pawlowsky, Werder • Robert Boeckmann, Wolgart • Fabian Köhler, Erfurt • Gerhard Henkel, Buseck-Beuern • Jochen Senz, Böhl-Iggelheim • Peter Wilhelm, Nürnberg • Karsten Kannenberg, Siebigerode • Markus Roth, Kelsterbach • Tobias Meyer, Riegelsberg • Patrick Hoffmann, Mühlheim • Christian Molz, Walluf • Martin Zipfel, Laufenburg • A. Uscinski, Aachen • Johannes Tümler, Münster • Ingo Wawrzyn, Hamburg • Andreas Wodzisz, Zimmern • Markus Feltes, Schweich-Issel • Torsten Wils, Hamburg • Peter Willnat, Brandenburg • Herbert Buresch, A-Strasshof • Elfriede Fenchel, Dietzenbach • Petra Färber, Königswinter • Ulrike Donaubauer, Rohrbach • Sascha Dahl, Düsseldorf • Bernd Geese, Gelsenkirchen • Gregor Boris Vedernjak, A-Maria Saal • Stefan Wolf, Köln • Stefan Piller, A-Neuberg • Werner Fellinghauer, Treffelhausen • Sven Looschelders, Kiel • Michael Ifrich, Rudolfstadt • Thomas Pohner, Jena • Hans-Jürgen Gasch, Catharinau • Nico Angstenberger, Stuttgart • Vito Milella, Malsch • P. Hermes, Greifswald • Christoph Lüneburg, Neubrandenburg • Tobias Weber, Roßdorf • Alexander Peldsens, Rosenheim • Udo Gevers, Leer • Andreas Sexlinger, A-Traun • Ivo Gloss, Zehdenick • Frank Schürmann, Oberhausen • Ingo Mauser, Seelbach • Martin Ritter, Frankenberg.

1/99

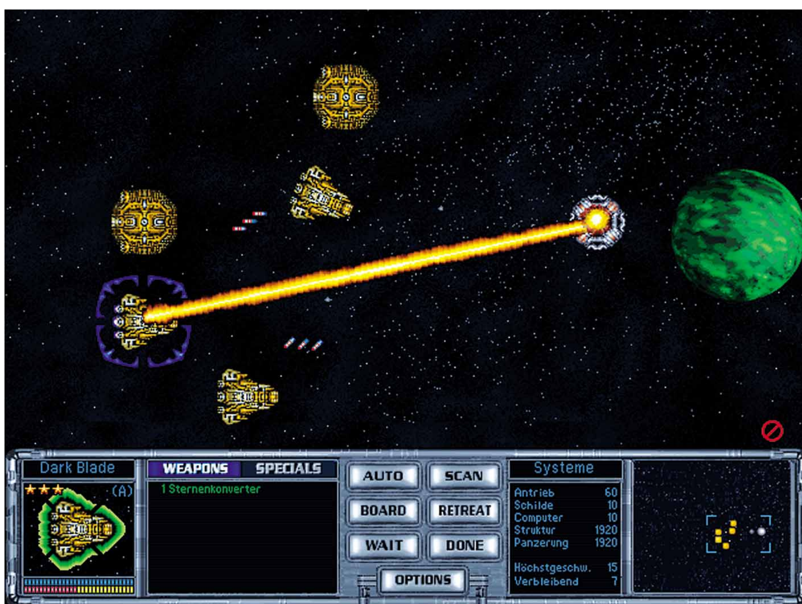
Vollversion

Master of Orion 2

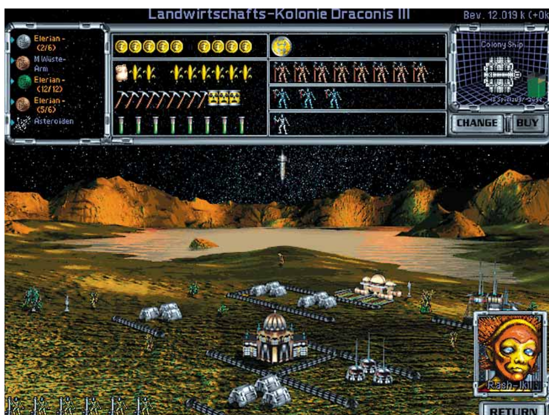


Im Tips& Tricks- Teil: Taktiken

Als vorgezogenes Weihnachtsgeschenk präsentieren wir Ihnen das Strategie-Schwergewicht Master of Orion 2. Überzeugen Sie sich selbst von der gewaltigen Spieltiefe und leichten Bedienung der Weltraum-Eroberung.



Kämpfe werden in Master of Orion 2 rundenweise ausgetragen. Mit der Steuerleiste unten geben Sie Ihren Schiffen Befehle.



Die Kolonieansicht zeigt Ihnen den Entwicklungsstand Ihres Stützpunkts. Behalten Sie die Produktion immer im Auge.

Sie schlüpfen in **Master of Orion 2** in die Rolle eines Herrschers, dessen (aus zahlreichen Merkmalen frei zu entwerfendes) Volk den Griff nach den Sternen wagt. Mit schwachen Spähschiffen forschen Sie nach Planeten, die bewohnbar sind; dann schicken Sie Kolonieschiffe auf die Reise, um Ihr Reich zu erweitern. Ihre langsam wachsenden Außenposten statten Sie mit den neuesten Errungenschaften Ihrer Wissenschaft aus und schicken immer modernere Schiffe in die Tiefen des Alls. Sobald die ersten Aliens (es gibt bis zu sieben Konkurrenzvölker) entdeckt sind, dürfen Sie diplomatische Verhandlungen aufnehmen. Falls diese scheitern, prallen ganze Flotten von selbst entworfenen Schiffen in taktischen Schlachten aufeinander. Zu allem Übel wird die Galaxis von den hochentwickelten Antaranern geplagt, deren Flotten mutwillig Kolonien zerstören. Man munkelt jedoch, daß in dem legendären Sternensystem Orion die Technologie zur Bezwingung der Antaraner verborgen ist...

Prompte Hilfe

Bevor Sie sich in das Spiel stürzen, sollten Sie vor allem eines wissen: **Master of Orion 2** besitzt eine extrem komfortable Hilfefunktion. Ein einfacher Rechtsklick auf Schalter, Spielsymbole oder Stichwörter öffnet ein Fenster mit einer ausführlichen Beschreibung des jeweiligen Objekts. So lernen Sie ohne Handbuchstudium in Windeseile die meisten Funktionen.

Installation – Windows 95

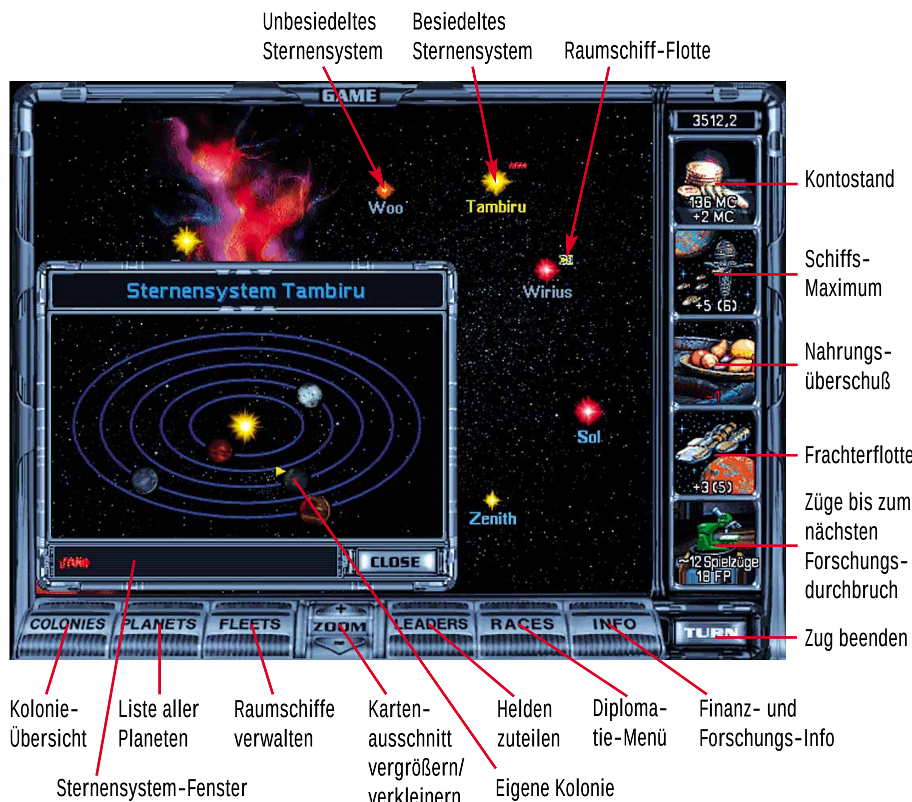
Wählen Sie im Menü der Heft-CD die Schalter »Vollversion«, »Master of Orion 2« und schließlich »Installieren«. Klicken Sie im nun erscheinenden Fenster erneut auf »Installieren«, und wählen Sie dann die Größe der Installation. Im folgenden Schritt können Sie das Zielverzeichnis bestimmen; standardgemäß werden die Dateien nach »C:\PROGRAM FILES\MICROPROSE\ORION2« kopiert. Nach der Installation fragt Sie das Programm, ob DirectX 2.0 installiert werden soll. Klicken Sie auf »Nein«. Sie können Master of Orion 2 nun über das Startmenü aufrufen.

Installation – MS-DOS

Wechseln Sie in das Verzeichnis \MOO2 auf unserer Heft-CD. Tippen Sie »Install« ein. Auf dem Installationsbildschirm können Sie das Ziellaufwerk und -verzeichnis bestimmen; vorgegeben ist »C:\MPS\ORION2«. Nach dem Kopiervorgang gelangen Sie in ein Menü zur Auswahl der Soundkarte. Klicken Sie zunächst auf den zweiten Menüpunkt. Suchen Sie Ihre Karte aus der Liste, und wählen Sie die Option »Configure automatically «. Wenn die Konfiguration Ihrer Karte richtig erkannt wird, wiederholen Sie diese Vorgehensweise im Menüpunkt »MIDI Music Driver«. Falls die automatische Erkennung scheitert, müssen Sie die Einstellungen Ihrer Karte von Hand eingeben. Die richtigen Werte verrät Ihnen das Konfigurationsprogramm, das mit der Software Ihrer Soundkarte installiert worden sein sollte. Wenn Ihre Karte nicht in der Liste auftaucht, geben Sie im Zweifelsfall »Soundblaster Pro« an. Nach der Sound-Konfiguration können Sie das Spiel durch die Eingabe von »Orion2« im Installationsverzeichnis starten.

Patch

Den Patch auf die Version 1.31 von Master of Orion 2 installieren Sie über den CD-Menüpunkt »Vollversion«. Klicken Sie auf »Kopieren« und geben Sie im erscheinenden Fenster das Verzeichnis an, in das Sie Master of Orion 2 installiert haben. Bestätigen Sie das Überschreiben existierender Dateien. Der Patch behebt kleinere Bugs im Spielablauf.



Zu Spielbeginn dürfen Sie die grundlegenden Spieleinstellungen vornehmen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Symbole, um sich deren Bedeutung anzeigen zu lassen. Wir empfehlen anfangs einen einfachen Schwierigkeitsgrad, organismenreiche Planeten und durchschnittliche Technik. Starten Sie zunächst mit wenigen Gegnern in einer kleinen Galaxis. Im folgenden Menü wählen Sie Ihre Rasse. In höheren Schwierigkeitsgraden dürfen Sie ein eigenes Volk zusammenbasteln; vorerst sollten Sie eine der vorgefertigten Zivilisationen, am besten die Psilons, übernehmen. Wählen Sie nun noch Ihre Farbe, schon finden Sie sich auf der Galaxiskarte wieder.

Auf zu neuen Welten

Klicken Sie auf den in Ihrer Farbe markierten Stern – ein Fenster mit der Ansicht des Planetensystems öffnet sich. Ein weiterer Klick auf Ihren Heimatplaneten bringt Sie in die Kolonieansicht. In der Mitte der oberen Leiste verteilen Sie bei Bedarf die Arbeitskräfte zwischen Landwirtschaft, Industrie und Forschung um. Mit der Schaltfläche rechts oben ordnen Sie an, was der Planet als nächstes produzieren soll. Klicken Sie auf »Change«, und wählen Sie in der Liste einen Koloniestützpunkt, um andere Planeten im gleichen System zu besiedeln. Sie können bis zu sieben Aufträge auf einmal vergeben. Planen Sie außerdem noch eine Frachterflotte ein, die Nahrungsmittel zwischen Ihren Kolonien transportieren wird. Schließen Sie den Koloniebildschirm und das Systemfenster.

Nun ist es Zeit, Ihre Flotte auf Erkundungsreise zu senden. Ein kleines Icon rechts neben Ihrem Stern auf der Galaxiskarte zeigt an, daß sich Schiffe im Orbit befinden. Klicken Sie darauf, um ein Flottenfenster zu öffnen. Aktive Schiffe sind blau markiert. Klicken Sie auf »All«, und markieren Sie dann einen kleinen Späher. Bewegen Sie den Cursor über einen nahegelegenen Stern, bis eine grüne Linie erscheint. Mit einem Mausklick schicken Sie das Schiff auf die Reise. Geben Sie so auch Ihren beiden anderen Schiffen eigene Zielpunkte. Beenden Sie durch einen Klick auf »Turn« Ihren Zug.

Forschen und Erforschen

Zwischen den Runden werden Sie immer wieder mit Geschehnissen konfrontiert: Ein Abgesandter einer fremden Rasse meldet sich zu Wort, eine Technologie wurde erforscht, oder ein Zufallsereignis tritt ein. Sie werden als erstes Bekanntschaft mit dem Forschungsmenü machen. Wie immer führt ein Rechtsklick zur Erklärung der aufgelisteten Techniken. Klicken Sie auf eine Bezeichnung, um das entsprechende Objekt zu erforschen.

Ab jetzt sollten Sie Runde für Runde Ihre Expansion planen. Senden Sie Kolonieschiffe in neuerkundete Systeme, und behalten Sie die Entwicklung ihrer Siedlungen im Auge. Mit der Zeit werden fremde Völker mit Ihnen in Kontakt treten. Versuchen Sie zunächst, im Diplomatie-Menü nützliche Verträge auszuhandeln; bauen Sie aber gleichzeitig eine schlagkräftige Flotte auf. Ausführliche Informationen zum Spielsystem finden Sie im Handbuch auf der CD (siehe Kasten). Wir wünschen Ihnen eine erfolgreiche Eroberung der Galaxis, und dann eine weitere, und noch eine, und... CS

Mehrspieler-Partien

Wenn Sie lieber gegen menschliche Konkurrenten statt unpersönliche Computergegner antreten wollen, bietet Ihnen Master of Orion 2 einen (etwas zähen) Mehrspielermodus. Wählen Sie dazu im Hauptmenü die Option »Multiplayer«. Am einfachsten ist eine »Hot Seat«-Partie: Bis zu acht Spieler bestreiten ihre Züge jeweils nacheinander am gleichen PC.

Mit weit entfernten Spielern treten Sie über Modem oder Netzwerk in Verbindung. Ein Klick auf »Start New Game« öffnet ein neues Spiel. Wenn Sie über Modem spielen, müssen Sie die Verbindungseinstellungen vorher mit »Comm Info« festlegen. Ihre Mitspieler schließen sich der Partie mittels »Join Game« an.

Hartgesottene Internet-Spieler können Master of Orion 2 übers Total Entertainment Network (TEN) zocken. Dazu müssen Sie die mitgelieferte Software installieren, die sich in Ihrem Installationsverzeichnis unter »\TEN« befindet. Die Mitgliedschaft im TEN schlägt mit etwa 10 Dollar pro Monat zu Buche.

Achtung: Die DOS-Version von Master of Orion 2 ist im Mehrspielermodus nicht zur Windows-Version kompatibel! Ein gepatchtes Master of Orion 2 funktioniert außerdem nicht zusammen mit einem unveränderten Exemplar.

Handbuch

Zum Handbuch auf CD führen Klicks auf »Vollversion«, »Master of Orion 2 « und »Handbuch«. Falls Sie den Adobe Acrobat Reader auf Ihrem System bereits installiert haben, erscheint die Anleitung sofort. Ansonsten installieren Sie bitte zuerst den Reader. Sie finden auch ihn im Menü »Vollversion«. Bei Problemen können Sie das Handbuch auch direkt aufrufen: Öffnen Sie nach dem Start des Acrotbat Readers im CD-Verzeichnis \MOO2\HANDBUCH die Datei MOO2GER.PDF. Wir empfehlen, im Acrobat-Menü »Anzeige« den Punkt »Fensterbreite« anzuwählen.



Diplomatie nimmt einen hohen Stellenwert ein. Wenn Sie eine mächtige Flotte besitzen, bieten Ihnen Ihre Gegner unter Umständen sogar Technologien als Tribut an.

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameSt

Zum Raustrennen und Abheften

Tips & Tricks Inhalt 1/99

Alle Kapitel durchgespielt

Half-Life

Die ersten 16 Levels gelöst

Populous 3

Alle Kampagnen gewinnen

AoE: Rise of Rome

1/99

Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

Lesen Sie auf Seite 250: **bis zu 1000 Mark Belohnung!**



Kompletter Tips-Index auf der Bonus-CD

Tips&Tricks-Index 02/98 bis 01/99

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Counter (Tips&Tricks-Seitenzahl)

Spieletitel	Ausgabe	Art	Counter
Abe's Oddysee	3/98	C	0149
Abe's Oddysee	12/98	C	0407
Age of Empires	6/98	C	0219
Age of Empires Addon	1/99	L	0461
Age of Empires Addon	12/98	C	0407
Alarmstufe Rot	3/98	C	0149
Alarmstufe Rot	5/98	C	0199
Anno 1602	5/98	T	0214
Anno 1602	6/98	T	0250
Anno 1602	6/98	C	0219
Anno 1602	7/98	T	0270
Anno 1602	7/98	C	0253
Anno 1602	8/98	K	0281
Anno 1602	9/98	K	0317
Anno 1602	10/98	K	0353
Anno 1602	11/98	K	0385
Anno 1602	1/99	C	0439
Anstoss 2	2/98	C	0119
Anstoss 2	4/98	K	0171
Anstoss 2	9/98	K	0317
Anstoss 2 – Verl.	4/98	T	0198
Anstoss 2 – Verl.	6/98	K	0219
Apache Longb. 2	2/98	T	0144
Armored Fist 2	2/98	T	0142
Army Men	7/98	K	0253
Army Men	11/98	K	0385
Autobahn Raser	8/98	C	0281
Balance of Power	2/98	K	0119
Balance of Power	3/98	L	0160
Balls of Steel	2/98	C	0119
Balls of Steel	3/98	C	0149
Barrage	12/98	C	0407
Battlespire	3/98	L	0170
Battlespire	4/98	C	0171
Battlezone	4/98	T	0196
Battlezone	5/98	L	0205
Battlezone	6/98	C	0219
Battlezone	10/98	C	0353
Battlezone	11/98	C	0385
Black Dahlia	5/98	K	0199
Blade Runner	2/98	L	0138
Blade Runner	9/98	C	0317
Bleifuss Fun	8/98	C	0281
Bleifuss Rally	3/98	C	0150
Bleifuss 2	10/98	C	0353
Bundesliga 99	1/99	K	0439
Bundesliga Man. 98	12/98	C	0407
Bundesliga Manager Hattrick	7/98	K	0254
Bundesliga Manager Hattrick	12/98	C	0407
Caesar 3	12/98	T	0422
Caesar 3	1/99	C	0439
Caesar 3 (Demo)	12/98	C	0407
C&C	3/98	C	0150
C&C 2 Addon	4/98	C	0171
Cart Pr. Racing	5/98	C	0199
Centipede	1/99	C	0439
Civilization 2	3/98	C	0150
Colin McRae Rally	11/98	T	0398
Colin McRae Rally	1/99	C	0439
Comanche Gold	8/98	C	0281
Comanche Gold	9/98	C	0317
Commandos	8/98	L	0306
Commandos	9/98	L	0324
Commandos	8/98	K	0282
Commandos	9/98	K	0317
Commandos	10/98	C	0353
Commandos	11/98	K	0385
Commandos	12/98	K	0408
Commandos	1/99	K	0439
Conflict: Freespace	10/98	L	0378
Conflict: Freespace	8/98	K	0282
Conflict: Freespace	10/98	K	0353
Conflict: Freespace	12/98	K	0408
Constructor	10/98	K	0353
Constructor	11/98	K	0385
Creatures 2	12/98	K	0408
Croc	4/98	C	0172
Croc	5/98	C	0199
Dark Earth	9/98	C	0318
Darkening	4/98	C	0172
Dark Omen	4/98	L	0188
Dark Omen	5/98	L	0210
Dark Omen	5/98	C	0200
Dark Omen	6/98	C	0220
Dark Omen	11/98	C	0385
Dark Reign	2/98	K	0119
Dark Reign	3/98	K	0150
Dark Reign	4/98	C	0172
Dark Reign	5/98	C	0200
Dark Reign	5/98	K	0200
Dark Reign	6/98	C	0220
Dark Reign Exp.	6/98	L	0244
Deathtrap Dungeon	9/98	K	0318
Deathtrap Dungeon	10/98	C	0354
Deer Hunter	8/98	C	0282
Deer Hunter 2	1/99	C	0440
Delta Force	12/98	T	0428
Demonworld	2/98	C	0119
Descent t. Under.	3/98	K	0150
Dethkarz	12/98	K	0408
Diablo: Hellfire	3/98	C	0152
Diablo: Hellfire	7/98	C	0254
Diablo: Hellfire	8/98	C	0282
Diablo: Hellfire	9/98	K	0318
Diablo	5/98	C	0200
Diablo	7/98	C	0254
Die by the Sword	6/98	K	0220
Die by the Sword	6/98	C	0220
Dominion	9/98	C	0318
Dominion	10/98	K	0354
DSF Fußballman.	3/98	C	0152
Dune 2000	10/98	L	0360
Dune 2000	11/98	C	0386
Dungeon Keeper	4/98	K	0173
Dungeon Keeper	4/98	C	0173
Dungeon Keeper	8/98	K	0283
Dynasty General	11/98	T	0402
Earth 2140	2/98	C	0119
Earthworm Jim 2	11/98	C	0386
Emergency	8/98	C	0283
Emergency	11/98	K	0386
European Air War	12/98	T	0426
Extreme Assault	1/99	C	0440
F1 Racing Sim.	2/98	T	0130
F1 Racing Sim.	11/98	K	0386
F-22 ADF	5/98	C	0201
F-22 Raptor	3/98	C	0152
F-22 Raptor	1/99	C	0440
Fallout	3/98	L	0166
Fallout 2	1/99	K	0440
Fields of Fire	10/98	K	0354
FIFA 98	3/98	C	0152
FIFA 98	4/98	K	0173
FIFA 98	5/98	C	0201
FIFA 98	6/98	K	0221
FIFA 98	9/98	K	0319
Final Fantasy 7	9/98	L	0342
Final Fantasy 7	10/98	L	0370
Final Fantasy 7	11/98	K	0386
Final Fantasy 7	12/98	K	0408
Final Fantasy 7	1/99	K	0440
Final Liberation	2/98	K	0120
Flight Unlimited 2	9/98	C	0319
Formel 1	9/98	C	0319
Formel 1 '97	5/98	K	0201
Forsaken	5/98	T	0218
Forsaken	7/98	C	0254
Forsaken	8/98	C	0283
Frankreich '98	7/98	K	0254
Frankreich '98	8/98	C	0284
Frankreich '98	10/98	K	0354
Frankreich '98	12/98	K	0409
Frogger	2/98	C	0120
Frogger	5/98	C	0201
Fünfte Element, das	11/98	K	0387
Fünfte Element, das	1/99	C	0441
Game, Net & M.	8/98	C	0284
Gettysburg	6/98	C	0221
Gex 2	11/98	C	0387
Gnap	4/98	K	0174
Golden Goal '98	8/98	K	0284
G-Police	2/98	C	0120
G-Police	3/98	C	0152
Grand Prix 500ccm	1/99	T	0478
Grand Prix Legends	12/98	C	0414
Grand Prix Legends	1/99	L	0446
Grand Prix Legends	1/99	C	0441
Grand Theft Auto	2/98	K	0121
Grand Theft Auto	3/98	C	0152
Grand Theft Auto	3/98	K	0152
Grand Theft Auto	4/98	T	0194
Grand Theft Auto	9/98	K	0319
Grand Theft Auto	10/98	K	0355
Grand Theft Auto	11/98	K	0388
Grim Fandango	1/99	K	0441
Half-Life	1/99	L	0454
Hardwar	12/98	C	0409
Heart of Darkness	8/98	K	0284
Heart of Darkness	10/98	K	0355
Heavy Gear	3/98	L	0158
Heavy Gear	6/98	C	0221
Hedz	12/98	T	0430
Hedz	1/99	C	0442
Heretic 2	1/99	C	0442
Heroes of M&M 2	7/98	C	0254
Herrscher d. M.	3/98	K	0153
Herrscher d. M.	6/98	C	0221
Hexplore	7/98	K	0254
Hexplore	9/98	C	0320
House of the Dead	10/98	C	0356
Incoming	5/98	T	0211
Incoming	6/98	C	0221
Incoming	9/98	C	0320
Incubation	5/98	T	0213
Incubation	6/98	C	0221
Incubation Addon	7/98	L	0275
Industriegigant, der	1/99	C	0442
Interstate '76	6/98	K	0222
Interstate '76: Nitro Riders	7/98	K	0255
iPanzer 44	6/98	K	0222
I-War	3/98	C	0153
I-War	6/98	C	0222
Jagged Alliance: Deadly Games	10/98	K	0356
Jazz Jackrabbit 2	6/98	C	0222
Jedi Knight	2/98	C	0121
Jedi Knight	5/98	K	0201
Jedi Knight Compil.	1/99	C	0442
Journeyman P. 3	3/98	L	0156
King's Quest 8	1/99	K	0443
KKND 2	7/98	T	0255
KKND 2	10/98	C	0356
KKND 2	12/98	C	0409
Klingon Honor Guard	11/98	C	0388
Knights & Merchants	11/98	L	0392
Knights & Merchants	11/98	K	0388
Knights & Merchants	12/98	K	0409
Knights & Merchants	1/99	C	0443
Lands of Lore 2	11/98	K	0388
Liberation Day	5/98	K	0201
Little Big Adv. 2	2/98	C	0121
Little Big Adv. 2	11/98	C	0388
Lode Runner 2	1/99	C	0443
Lords of Magic	2/98	T	0148
Lords of Magic	12/98	C	0409
M1 Tank Plat.2	5/98	K	0202
Master of Orion 2	4/98	C	0174
Master of Orion 2	1/99	T	0474
Master of Orion 2	1/99	C	0443
MAX 2	10/98	C	0356
Mayday	10/98	K	0356
Mayday	11/98	T	0406
Mayday	11/98	C	0389
Mayday	12/98	C	0409
Mech Command.	9/98	L	0334
Mech Command.	8/98	T	0325
Mech Command.	9/98	C	0320
Mech Command.	10/98	C	0356
Mechwarrior 2: Mercenaries	4/98	C	0174
Men in Black	2/98	C	0121
Metalizer	7/98	K	0255
Micro Mach. V3	7/98	K	0255
Micro Mach. V3	10/98	C	0357
Micro Mach. V3	12/98	C	0409
Might & Magic 6	6/98	K	0222
Might & Magic 6	9/98	T	0348
Might & Magic 6	9/98	C	0320
Might & Magic 6	10/98	T	0382
Might & Magic 6	10/98	K	0357
Might & Magic 6	11/98	K	0389
Missing in Action	10/98	K	0357
Missing in Action	1/99	C	0443
Monkey Island 3	4/98	C	0175
Monkey Island 3	1/99	K	0443
MonsterTruck Madness 2	8/98	C	0284
MonsterTruck Madness 2	9/98	K	0320
MonsterTruck Madness 2	10/98	K	0357
MonsterTruck Madness 2	1/99	C	0444
Motocross Madness	11/98	K	0389
Motocross Madness	12/98	K	0409
Motocross Madness	1/99	C	0444
Moto Racer	10/98	K	0358
Motorhead	7/98	C	0256
Motorhead	8/98	C	0285
Mysteries o. t. Sith	4/98	L	0177
Mysteries o. t. Sith	5/98	C	0202
Myth	2/98	C	0122
Myth	4/98	L	0190
NBA Hangtime	9/98	C	0320
NBA 98	12/98	K	0409
NBA Live 98	7/98	C	0256
Need f. Speed 2 SE	6/98	C	0222
Need for Speed 3	11/98	K	0389
Need for Speed 3	12/98	C	0410
Need for Speed 3	1/99	K	0444
Netstorm	4/98	C	0175
NHL 97	7/98	C	0256
NHL 98	2/98	K	0122
NHL 98	3/98	C	0154
NHL 98	7/98	C	0256
NHL 98	9/98	K	0320
NHL 98	11/98	K	0390
NHL 99	12/98	C	0410
NHL 99	1/99	C	0444
Nightlong	12/98	L	0436
Nightmare Creat.	6/98	C	0223
Nuclear Strike	3/98	C	0154
O.D.T.	1/99	C	0444
Outwars	7/98	C	0256
Outwars	9/98	C	0320
Pandemonium 2	5/98	C	0202
Panzer Gen. 3D	5/98	C	0203
Panzer Gen. 3D	7/98	C	0257
Panzer Gen. 3D	11/98	C	0390
Pax Imperia 2	3/98	K	0154
Perry Rhodan	3/98	L	0169
Populous 3	12/98	T	0434
Populous 3	1/99	L	0448
Powerboat Racing	4/98	K	0175
Powerboat Racing	6/98	C	0223
Rage of Mages	12/98	C	0411
Railroad Tycoon 2	12/98	T	0432
Rainbow Six	11/98	C	0390
Rainbow Six	12/98	C	0411
Rainbow Six	1/99	K	0445
Reap	7/98	C	0257
Rebel Moon Ris.	2/98	C	0122
Rebellion	7/98	K	0257
Rebellion	9/98	K	0321
Red Baron 2	2/98	K	0122
Redjack	12/98	K	0412
Redline Racer	6/98	K	0223
Redline Racer	7/98	C	0257
Return Fire 2	12/98	K	0412
Rising Lands	3/98	K	0154
Rising Lands	4/98	L	0184
Riven	2/98	L	0140
Sanitarium	8/98	K	0285
Sensible Soccer – WM Edition	7/98	K	0257
Seven Kingdoms	2/98	T	0146
Seven Kingdoms	4/98	C	0176
Shadows of the E.	2/98	C	0122
Shogo	12/98	C	0412
Siedler 2	4/98	K	0176
Siedler 2	5/98	C	0203
Sim City 2000	7/98	C	0257
Sim City 2000	11/98	C	0390
Sin	1/99	C	0445
Spearhead	11/98	K	0391
Spec Ops	7/98	C	0258
Spec Ops: Ranger Assault	10/98	C	0358
StarCraft	6/98	L	0225
StarCraft	6/98	T	0225
StarCraft	8/98	K	0285
StarCraft	12/98	K	0412
StarCraft	1/99	C	0445
StarCraft Online	8/98	T	0295
StarCraft Editor	8/98	T	0290
StarCraft Ladder	8/98	T	0287
StarCraft Multipl.	7/98	T	0259
StarCraft Veteran.	7/98	L	0266
Starfleet Academy	4/98	K	0176
Streets of Sim C.	2/98	K	0122
Streets of Sim C.	3/98	C	0154
Sub Culture	3/98	C	0154
Take no Prisoners	3/98	C	0155
Team Apache	9/98	K	0321
Tex Murphy 3	5/98	K	0203
Theme Hospital	7/98	C	0258
Theme Hospital	9/98	C	0321
Tomb Raider 2	2/98	C	0122
Tomb Raider 2	3/98	K	0155
Tomb Raider Director's Cut	6/98	L	0246
Total Annihilat.	3/98	C	0155
Total Annihilat.	5/98	C	0204
Total Annihilat.	12/98	C	0412
Tour. Car Champ.	2/98	C	0123
Trespasser	1/99	K	0445
Turok	2/98	L	0134
Turok	5/98	C	0204
Turok	6/98	C	0224
Twisted Metal 2	3/98	K	0155
Twisted Metal 2	9/98	C	0321
Ubik	5/98	K	0204
Unreal	7/98	T	0279
Unreal	8/98	L	0296
Unreal	8/98	C	0285
Unreal	9/98	K	0321
Unreal	11/98	K	0391
Unreal	12/98	K	0412
Unreal	1/99	K	0446
Unreal Multiplayer	9/98	T	0350
Uprising	2/98	C	0123
Uprising	4/98	K	0176
Uprising	6/98	K	0224
Uprising	12/98	C	0413
Urban Assault	11/98	T	0400
Vangers	9/98	K	0322
Virtua Squad 2	2/98	C	0123
Virus	2/98	C	0123
WarCraft 2	3/98	C	0155
War Games	11/98	C	0391
Warhammer 40K: Chaos Gate	1/99	K	0446
Warlords 3: Darklords Rising	10/98	K	0358
War Wind 2	2/98	C	0123
War Wind 2	2/98	K	0123
War Wind 2	3/98	L	0162
Wing Comm. 5	2/98	L	0126
Wing Comm. 5	3/98	C	0155
Wing Comm. 5	4/98	C	0176
Worms 2	2/98	C	0125
Worms 2	2/98	T	0132
Worms 2	4/98	C	0176
Worms 2	6/98	K	0224
Worms 2	8/98	K	0286
Worms 2	9/98	K	0322
Worms 2	12/98	C	0413
Wreckin' Crew	10/98	C	0358
X-COM Intercept.	7/98	K	0258
X-COM Intercept.	9/98	C	0322
X-COM Intercept.	10/98	C	0358
X-COM: Terror from the Deep	11/98	T	0404
X-COM: Terror from the Deep	1/99	C	0446
Zapitalism Deluxe	11/98	C	0391

Anno 1602

Einen praktischen Bug im Aufbau-Epos von Max Design hat Admiralin Nicola Fischer entdeckt. Wollen Sie bei Seeschlachten die Stärke der gegnerischen Flotte einschätzen, um Ihre eigenen Truppen danach auszurichten oder gar zurückzuziehen? Kein Problem: Klicken Sie ein feindliches Schiff im Info-Modus an und scrollen Sie zu jener Position, wo man bei eigenen Kreuzern die Waffenbestückung sieht. In der unteren Info-Leiste können sie nun die Anzahl der Kanonen ablesen, die Ihr Widersacher geladen hat.

Bundesliga 99

TIP 1: Eines der größten Probleme, auf die Sie als angehender Jungmanager stoßen werden, ist der Mangel an Übersicht. Wenn Sie Ihr Team mit dem Gegner des nächsten Matchs vergleichen wollen, müssen Sie normalerweise zwischen zwei Menüs hin- und herschalten. Um sich diese Mühe zu ersparen, speichern Sie, bevor Sie das Spiel beginnen. Am Spieltag können Sie ein Spezialmenü aufrufen, in dem alle wesentlichen Werte der Spieler des eigenen Teams und der Konkurrenz direkt gegenübergestellt sind. Haben Sie sich mit dem Gegner vertraut gemacht, laden Sie den alten Spielstand und passen die eigene Mannschaftsaufstellung an.
TIP 2: Stimmen Sie bei Sponsorenangeboten nicht gleich dem ersten besten zu. Für gewöhnlich kommen nach Saisonbeginn und bei entsprechender Spielleistung noch erheblich lukrativere Offerten herein.
TIP 3: Wenn Sie auf Angebote aus dem Ausland scharf sind, sollten Sie zu Spielbeginn ein möglichst starkes Team wählen. (Auch wenn's manchem schwerfallen mag, Bayern München ist allererste Wahl) und powern Sie alles in die erste Saisonhälfte, ohne Rücksicht auf die Ermüdungserscheinungen Ihrer Mannschaft. Ihr Ruf steigt dann sehr schnell, und lukrative Angebote sollten leicht zu ergattern sein.

Caesar 3

Im Installationsverzeichnis von Caesar 3 liegt die Datei »C3_MODEL.TXT«. Wenn Sie die mit einem Texteditor öffnen (vorher Sicherheitskopie anlegen), können Sie sämtliche Gebäudekosten und die Menge der Arbeiter ändern, die mit dem Bau beschäftigt sind. Dazu bearbeiten Sie einfach die erste und die sechste Zahl hinter dem jeweiligen Gebäude. Die erste gibt die Baukosten in Denaren an, die sechste die Arbeiterzahl. Viele Beschäftigte produzieren nicht nur schneller, sondern senken auch die Arbeitslosenquote. Vorsicht: Sie dürfen nur die Zahlen verändern – Leerzeichen und Kommas müssen bleiben. Speichern Sie die Datei anschließend ab, und starten Sie Caesar 3. Dieser Kniff stammt von Nikolaj Barth, Statthalter zu Kassel.

```
32,Hippodrome,{,2500,-3,1,1,3,150,0,0,},
33,Colloseum,{,500,-3,1,1,3,25,0,0,},
34,Gladiator Pit,{,75,-3,1,1,3,8,0,0,},
```

Caesar 3: Editieren Sie die erste und die sechste Zahl (rot) in »C3_MODEL.TXT«.

Centipede

Im von Hasbro neu aufgelegten Spielhallen-Klassiker für Leute mit Insektenphobie verstecken sich einige kleine Geheimnisse, die Ihnen den Kampf gegen die hundertfüßigen Ekel-Monster enorm erleichtern.

Cheat	Wirkung
wimp	Godmode ein/aus
getalife	Zusatzleben
goto	Level beenden
fly	Flugmodus ein/aus
pede	Erschafft einen Tausendfüßler in Ihrer Nähe
robot	Autofeuer und -bewegung, bis Sie eingreifen
normal	Normale Geschwindigkeit
slow	Langsame Geschwindigkeit
sloww	Noch langsamer
slowww	So richtig langsam
slowwww	Wahnsinnig langsam
dload	Spielende, zurück zu Windows


Centipede: Insektenkrieg in 3D.

Colin McRae Rally

Mit unseren Cheatcodes zu Colin McRae Rally aktivieren Sie einige nette Extras. Wenn das Spiel Sie vor dem Rennen auffordert, Ihren Namen anzugeben, tippen Sie statt dessen einfach einen Begriff aus der Liste ein. Ein kurzes Soundsample bestätigt die richtige Eingabe. Die Cheats bleiben so lange aktiviert, bis Sie sie durch erneutes Tippen des Codes wieder ausschalten.

Cheat	Wirkung
DARKSIDE	Kurs bei Nacht fahren
WHITEOUT	Kurs im Nebel fahren
BACKAGAIN	Kurs in entgegengesetzter Richtung fahren
FREEWAY	Alle Strecken freischalten
ROCKETMAN	Turbolader
BIGGUNS	Doppelte Wagen-Kraft
ALLWHEELS	Allradantrieb für jeden Wagen
PASSEDOUT	Beifahrer Nicky greift zum Lenker (in der Cockpitansicht)
CHOIRBOY	Nicky im Stimmbruch
ALIENGOO	Verformter Wagen
TURNBACK	Gabelstapler-Modus: Lenken mit den Hinterrädern



Colin McRae Rally: Per Cheat fahren Sie alle Strecken.

Commandos

TIP 1: Feldmarschall Imre Kósa ist aufgefallen, daß es in Eidos' Echtzeit-Kracher möglich ist, sogar einen schweren Panzer zum Stehen zu bringen, indem man den Spion (in Uniform) vor den Kettenrassler stellt. Der Panzerfahrer wird sich hüten, den Offizier platt zu walzen. In dieser Zeit können sich die anderen Teammitglieder aus dem Blickfeld des Fahrzeugs verdrücken.
TIP 2: Einen weiteren Trick für den gewieften Agenten hat uns Stephan Dangelmaier aus Mainz geschickt. Falls Ihr Geheimdienstler beim Meucheln entdeckt wird, behalten Sie die Ruhe und

lassen ihn von den Wachen abführen. Oft wenden die tumben Schergen nämlich dabei ihren Blick ab – diesen Augenblick nutzt Ihr Mann aus und zieht flugs wieder seine Uniform an. Die vergeßlichen Bösewichter laufen ahnungslos weiter zum Gefängnis und bleiben dort stehen.



Commandos: Kleiner Mensch gegen große Maschine.

Deer Hunter 2

Auch im Waidmanns-Machwerk von Wizard Works haben wir ein paar kleine Gemeinheiten für Sie aufgespürt. Drücken Sie während der Pirsch die F2-Taste, und geben Sie dann einen der folgenden Cheat-Codes ein.

Cheat	Wirkung
-dh2tracker	Die Position aller Hirschrudel wird auf der Karte angezeigt
-dh2shoot	Sie werden ganz nahe an Bambi herangebeamt
-dh2deadeye	Blickwinkel eines abgefeuerten Pfeils
-dh2honey	Das Rotwild fühlt sich unwiderstehlich von Ihnen angezogen
-dh2circle	Sie »kleben« eng an der gehetzten Beute – aus kürzester Entfernung trifft der blindeste Sonntagsjäger

Extreme Assault

Stolze Besitzer der aktuellen Compilation Total Heaven 2 nennen auch die Hubschrauber-Action Extreme Assault von Bluebyte ihr eigen. Weil die außerirdischen Plagegeister dem Hightech-Heli doch gewaltig zusetzen können, ist GameStar mit lebensrettenden Cheats zur Stelle. Um den Cheatmodus einzuschalten, tippen Sie im Hauptmenü »Oh dear« ein. Eine Textzeile informiert sie über die erfolgreiche Aktivierung. Mit »Alt«+1 bis »Alt«+6 können Sie nun alle Missionsgebiete direkt anspringen. Im Spiel stehen Ihnen außerdem weitere Tastenkombinationen zur Verfügung.

Tasten	Wirkung
ALT 1	Volle Munition
ALT 2	Aufwerten der angewählten Waffe
ALT 3	Energieschub
ALT 4	Unverwundbarkeit
ALT 6	Mission erfüllt
ALT 7	Gegner deaktivieren
ALT 8	Wechsel zum Helikopter
ALT 9	Wechsel zum Panzer
ALT 0	Magma-Geschwindigkeit

F-22 Raptor

Novalogics Edel-Flugi hebt inzwischen im Budget-Bereich ab. Damit Sie keine Bruchlandung hinlegen, greifen wir Ihnen mit Cheats unter die Arme. Mit der Taste »T« rufen Sie während des Flugs die Kommandozeile auf, in der Sie die Codes eingeben.

Cheat	Wirkung
IT'S NOT MY FAULT	Mission erfolgreich
NEVER TELL ME THE ODDS	Sie werden nicht getroffen
WE CAN REBUILD HIM	Schaden reparieren
THERE CAN BE ONLY ONE	Unverwundbar
I'LL BE BACK	Lädt Raketen nach

Fallout 2

TIP 1: Für den idealen Custom-Charakter schlagen wir vor, den Vorteil (Trait) »Gifted« zu wählen. Das bringt +1 auf alle Attribute, aber weniger neue Fähigkeitspunkte pro Level. Doch wenn Sie die Intelligenz auf 10 setzen, erhalten Sie trotzdem jedes Mal 20 Fähigkeitspunkte – mehr als genug. Außerdem sollten Sie die Agility auf 10 hochpowern, so daß Sie in jeder Kampfrunde das Maximum von zehn Aktionspunkten haben. Den zweiten Vorteil sowie Ihre bevorzugten Fähigkeiten können Sie frei wählen, wir empfehlen: »Doctor« und entweder »Big Guns« oder »Energy Weapons«.

TIP 2: Karawanen lohnen sich. Sie sollten schnellstmöglich einige Karawanen von Redding aus begleiten. Dabei geht zwar viel Spielzeit verloren, aber erstens ist die Belohnung enorm (2000 Kronkorken nach NCR), und zweitens treffen Sie häufig auf starke Gegner. Wenn Sie die mit mutiger Unterstützung der restlichen Karawanenwachen ausschalten, kommen Sie leicht an bessere Waffen und Munition.

TIP 3: Der Aufzug-Trick. An einigen Stellen des Spiels warten direkt hinter einem Aufzug Gegner auf Sie. Nutzen Sie die Fluchtmöglichkeit und fahren Sie immer, wenn's brenzlig wird, mit dem Lift nach oben. Heilen Sie sich dort (aber nicht per »Rest« im PIP) und fahren Sie zurück – die Gegner sind nach wie vor angeschlagen und leichter auszuschalten. Dasselbe klappt auch beim Wechsel zwischen Stadtsektoren – Sie werden dann nicht verfolgt.

Final Fantasy 7

TIP 1: Oft schon war die Rede von den legendären goldenen Chocobos im phantastischen Japan-Abenteuer, mit denen jeder Ort auf der Karte zu erreichen ist. Unser Leser Christian Banse hat zusammengefaßt, was man tun muß, um an ein solches Fabelwesen zu kommen. Als erstes müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

Objekt	Gil
sechs Stellplätze in der Chocobo-Farm	60.000
eine Dauerkarte für GoldSaucer	30.000
40 Sylkis-Gemüse vom Chocobo-Weisen	200.000

Jetzt heißt es die richtigen Stammesväter (und Mütter) einzufangen. Dafür brauchen Sie die Chocobo-Köder-Materia von Bill auf der Farm.

Qualität	Ort
gut	südöstlich von Prison-Town
sehr gut	in der Nähe von Mideel
fabelhaft	im Norden, im Schnee

Fangen Sie einen guten und einen sehr guten Chocobo verschiedenen Geschlechts. Gehen sie in die Farm, und benutzen Sie die Option »Chocobo führen«. Wählen Sie den guten Chocobo aus, und geben Sie ihm einen Namen. Verfahren Sie genauso bei seinem sehr guten Kollegen, und speichern Sie vor der Farm ab. Benutzen Sie die Option »Chocobo züchten«, wählen Sie die beiden Tiere aus, und geben Sie ihnen eine Karob-Nuß. Mit etwas Glück schlüpft dann ein grüner oder blauer Chocobo. Wiederholen sie die Schritte, bis Sie einen grünen und

einen blauen Chocobo unterschiedlichen Geschlechts besitzen. Die füttern Sie mit jeweils zehn Sylkis-Gemüse und melden sie bei Esther in der Chocobo-Arena an, wo Sie die Viecher reiten, bis sie Klasse A erreichen. Paaren Sie die beiden wieder. Mit Glück kommt ein schwarzer Chocobo heraus. Benutzen Sie die Option »Chocobo führen«, und wählen Sie den fabelhaften Chocobo aus. Diesen wieder mit Sylkis-Gemüse füttern und im Gold-Saucer bis auf Klasse A trainieren. Wenn Sie jetzt die beiden Vögel paaren, haben Sie den goldenen Chocobo.
TIP 2: Christopher »Columbus« Weiss aus Rostock hat ganz im Süden der Weltkarte noch eine Insel entdeckt. Sie befindet sich ungefähr auf dem Längengrad des Cosmo Canyons am untersten Rand der Karte.

Das Fünfte Element

Die Welt zu retten fällt erheblich leichter, wenn man zu kleinen Tricks greifen kann. Ein verstecktes Cheatmenü in Das Fünfte Element hilft Korban und Leeloo bei Ihrer Mission auf die Sprünge. Tippen Sie im Hauptmenü »Joel« ein, und starten Sie dann ein neues Spiel. In der jetzt erscheinenden Liste können Sie praktische Mogeleien wie unendliche Lebensenergie oder das komplette Waffenset an- und abwählen. Außerdem dürfen Sie direkt in jeden Level springen.

Grand Prix Legends

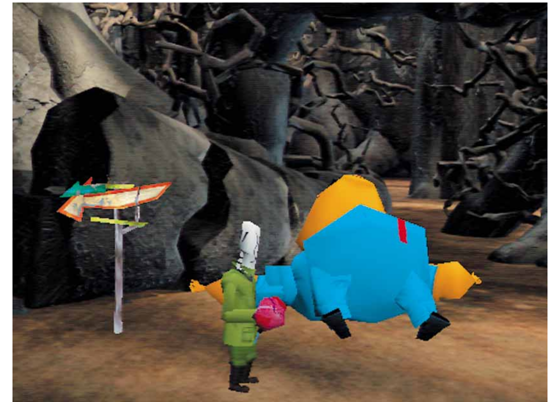
Bei Sierras Legenden-Simulation hat Altmeister Christopher Korsch ein kleines Geheimnis entdeckt. Entfernen Sie den Schreibschutz der Datei DRIVER.INI im Verzeichnis \SIERRA\GPL\, und öffnen Sie sie mit einem Texteditor. Alle Fahrer sind namentlich aufgelistet, und ihre Werte können verändert werden. Vorsichtig sollten Sie aber zum Beispiel bei den Daten für »Quickness« sein – setzen Sie hier einen Wert unter 0.80000, fliegt der Betroffene aus jeder Kurve.



Grand Prix Legends: Sind die anderen zu schnell, ändern Sie einfach ihre Werte.

Grim Fandango

LucasArts neuestes Edel-Adventure hat es teilweise ganz schön in sich. Die kniffligsten Stellen haben wir für Sie schon mal entschärft:



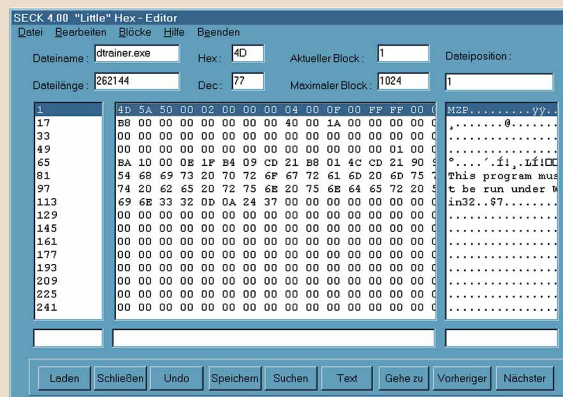
Grim Fandango: Nehmen Sie das Schild mit in die Höhle.

KAPITEL 1: Sie haben fast alle Aufgaben im Petrified Forrest erledigt und kommen doch nicht weiter. Wahrscheinlich haben Sie das »Schild-Rätsel« noch nicht gelöst. Nehmen Sie das Schild auf der zentralen Waldlichtung auf. Steigen Sie dann zu Glottis in die Knochenschleuder, und fahren Sie nach links zu den Höhlen. Dort steigen Sie ab und stecken das Schild irgendwo in den Boden. Wie gewohnt, wird sich

Hex-Editoren

Zum Manipulieren von Dateien benötigen Sie oft einen Hex-Editor. Zum Beispiel das Savegame Editor Construction Kit (SECK), dessen Shareware-Version Sie auf unserer Bonus-CD im Menü »Programme« unter »Lesersoftware« finden. Um damit einen Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, daß bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.
2. Starten Sie SECK, aktivieren Sie den Editor im Menüpunkt »Tools«, und laden Sie über »Datei/Öffnen...« die zu bearbeitende Datei ein.
3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge (oder Teile davon) über »Bearbeiten/Suchen«.
4. Prüfen Sie, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Dez-Umwandler (zu finden im Hauptscreen im »Tools«-Menü) auch Zahlen umrechnen lassen. Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein (Hex oder Dez), tippen Sie die Zahl, und klickenSie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dez.
5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge in der untersten Zeile. Sie können sie nun einfach mit den Cheat-Werten überschreiben.
6. Vergessen Sie nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex-Editors wieder abzuspeichern.



Mit dem Hex-Editor des SECK können Sie Save-Dateien und Exe-Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine Sicherheitskopie an.

das Schild sofort in eine bestimmte Richtung ausrichten. Nehmen sie das Schild auf, gehen Sie ein paar Schritte in die ausgewiesene Richtung, und wiederholen Sie den Vorgang. Das machen Sie so lange, bis sich der Eingang zu einer versteckten Höhle öffnet. Dort finden sie den Schlüssel, der das Tor zum Kapitelausgang öffnet.

KAPITEL 2: Hier ist das »Katzenrennen-Rätsel« besonders fies. Mit dem Ticketdrucker von Charlie können Sie an ein wichtiges Indiz gelangen. Nur, welche Eingaben sind die richtigen? Achten Sie auf die Durchsagen der Rennbahn. Dort erfahren Sie, daß nur in jeder zweiten Woche Rennen stattfinden. Ein Gespräch mit Doug am ersten Ticketschalter eröffnet Ihnen, daß nur Dienstags Katzenhüte ausgegeben werden. Zusammen mit dem Zielfoto des sechsten Rennens ist die Lösung doch ganz einfach, oder? Geben Sie als erste Zahl (ganz links) die Zwei ein, rechts tippen Sie die Sechs, und als Tag wählen Sie Dienstag. Drucken Sie nun das Ticket aus, und lösen Sie es beim Schalter ein. Sie bekommen dafür ein belastendes Foto von Nick, der Ihnen nun ganz bestimmt weiterhelfen wird.

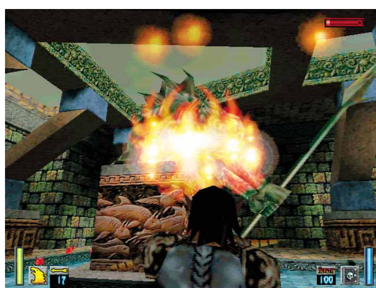
KAPITEL 3: Brauchen Sie noch ein gutes Tauschobjekt, um den Elektromeißel zu bekommen? Wie wär's mit ein paar Seidenstrümpfen? Gehen Sie in Meches Büro, und schauen Sie auf den Designeraschenbecher. Durch einen Knopfdruck auf Return bekommen Sie nicht nur eine neue Zwischensequenz zu sehen. Nein, so ganz nebenbei überläßt Ihnen Ihre Angebetete auch noch ihr seidenes Beinkleid. Auch wenn es nun ein Loch hat, können Sie es dem Mann mit der Lampe am Hut im Tausch gegen seinen Elektromeißel anbieten.

Hedz

Das Erfolgsgeheimnis jedes guten Kopfjägers ist der Gott-Modus. Falls Ihnen also die Feinde zu lästig werden, drücken Sie »T« für den Chat und geben »OH MY GOD« ein. Achten Sie auf die Leerzeichen zwischen den Wörtern.

Heretic 2

Der wunderschöne Fantasy-Shooter kann manchmal ganz schön schwer sein. Um Ihnen den Spaß etwas zu erleichtern, haben wir die neuesten Cheat-Codes für Sie zusammengestellt. Sie wurden mit der Demo-Version getestet, sollten aber auch mit der Vollversion funktionieren. Mit »ˆ« die Konsole öffnen, die Codes eingeben und mit »Enter« bestätigen.



Heretic 2: Mit unseren Mogeleien sind selbst solche Bombast-Zauber kein Problem.

Cheat	Wirkung
playbetter	Godmode
kiwi	Clippingmode
aquaticape	No-target-mode
suckitdown all	Alle Waffen
victor	Monster töten
dirmaps	Liste aller Level
map »Levelname«	Sprung in genannten Level

Der Industriegigant

Die beliebte Wirtschaftssimulation steht derzeit in den Budget-Regalen, die passenden Tricks finden Sie hier.

TIP 1: Beginnen Sie eine Partie mit 500.000 Mark Startkapital, und speichern Sie sofort ab. Öffnen Sie das Savegame mit einem Hex-Editor, um den Offset 20A10700 in FF FF FF FF zu ändern und zu speichern. Wenn Sie anschließend den Spielstand laden, liegen vier Milliarden Mark auf Ihrem Konto.

TIP 2: Auch die Fahrpläne der Konkurrenz lassen sich mit einem Linksklick bearbeiten. Dazu fängt man die Züge am besten am Terminal ab und trägt einen unsinnigen Fahrplan ein. Beispielsweise kann man gegnerische Loks zu Bahnhöfen schicken, die gar nicht mit Waren beliefert werden.

Jedi Knight Compilation

Kyle Katarn geht wieder auf die Suche nach dem Tal des Jedis: Das stimmungsvolle Star-Wars-Abenteuer gibt's jetzt als preiswerten Doppelpack zusammen mit der Erweiterung Mysteries of the Sith. Wir haben die Cheatcodes zu dem erstklassigen 3D-Shooter von LucasArts noch einmal für Sie zusammengesammelt.

TIP 1: Um den bösen Spießgesellen des Imperiums in Jedi Knight so richtig einzuheizen, aktivieren Sie mit der Taste »T« den Talk-Modus. Tippen Sie hier einen der folgenden Codes ein. Manche Cheats werden durch eine angehängte 1 ein- und durch eine 0 ausgeschaltet.

Cheat	Wirkung
JEDIWANNABE 1/0	Unverwundbarkeit
ERIAMJH	Flug-Modus
RED5	Alle Waffen
WAMPRAT	Alle Gegenstände
DEEZNUTS	Nächster Level
BACTAME	Volle Gesundheit
WHITEFLAG 1/0	Gegner-KI
SLOWMO 1/0	Zeitlupe
THEREISNOTRY	Level beenden
IAMAYODA	Guter Jedi
SITHLORD	Böser Jedi
5858LVR	Ganze Karte sichtbar
YODAJAMMIES	Volle Macht-Vorräte
RACCOONKING	Beide Seiten der Macht nutzbar
POINTNOIR	Level neu starten, Waffen behalten

TIP 2: Für Mysteries of the Sith gelten andere Cheatcodes. Die Eingabe-Methode bleibt die gleiche: »T« drücken und das Wort eintippen.

Cheat	Wirkung
IAMAGOD	Alle Mächte
DIEDIEDIE	Alle Waffen
GIMMESTUFF	Alle Gegenstände
GAMEOVER	Nächster Level
STATUESQUE 1/0	Gegner-KI
TRAINME	Macht-Level erhöhen
FREEVBIRD	Flugmodus
BOINGA 1/0	Unverwundbarkeit
TRIXIE	Mana erhöhen
CARTOGRAPH	Ganze Karte sichtbar
GOSPEEDGO 1/0	Zeitlupe
QUICKZAP	Teleport (drei Koordinaten angeben)



Jedi Knight: Im Flugmodus schwebt Kyle über dem Kopf des aufgebrachten Gegners.

King's Quest 8

Falls bei Sierras neuem Action-Adventure nicht nur Ihr Atem ins Stocken gerät, helfen Ihnen unsere Kurztips sicher über die größten Hürden hinweg.
TIP 1: Spielen Sie im einfachsten Schwierigkeitsgrad. Die Rätsel bleiben die gleichen, aber einige unfaire Kämpfe fallen dadurch weniger zur Last.
TIP 2: Das Wasser im Dorfbrunnen hat heilende Wirkung; auch in den anderen Abschnitten finden sich derartige Wundertränken.
TIP 3: Wenn Connor mal geradeaus nicht hoch genug springt, probieren Sie statt dessen einen gewagten Rückwärtssalto. Damit kommen Sie auch auf höhere Hindernisse.
TIP 4: Obwohl Nahkampfwaffen mehr Schaden anrichten, erledigen Sie die meisten Gegner mit einer Armbrust oder Pfeil und Bogen wesentlich schneller und risikoloser.
TIP 5: Werfen Sie regelmäßig einen Blick auf die Karte. Darauf können Sie auch erkennen, ob ein Schalter an einer ganz anderen Stelle im Level etwas verändert und beispielsweise eine Tür öffnet.

Knights and Merchants

Sir Dominik Betz aus Zweibrücken ist tief in Topwares Aufbau-Strategie eingestiegen und hat Erstaunliches zu Tage gefördert. Klicken Sie eines Ihrer Lagerhäuser an, und markieren Sie im erscheinenden Menü nacheinander Holzbretter, Eisen, Wein, Brot, Schweine, Häute, Eisenrüstung, Schwerter, Lanzen, Piken und Langbogen. Wenn Sie anschließend auf die Armbrust drücken, bekommen sie zehn Tonnen von jeder Ware geschenkt. Klickt man dagegen auf die Pferde, ist der Level erfolgreich beendet.



Knights and Merchants: Per Klick auf die Armbrust gibt's zehn Tonnen jeder Ware.

Lode Runner 2

Wenn Sie vor lauter Haschen-Spielen mit den finsteren Mönchen kaum zum Sammeln der Goldbarren kommen, können unsere Cheats für eine kleine Verschnaufpause sorgen. Aktivieren Sie im Spiel mit »Escape« das Hauptmenü und tippen Sie »Glazed Donut« ein, um den Cheatmode einzuschalten. Jetzt können Sie im Spiel auf folgende Funktionen zugreifen:

Taste(n)	Wirkung
F3	Vorgehender Level
F4	Nächster Level
ALT F12	Plus fünf Leben
ALT 8	Je zehn Bomben jedes Typs
ALT K	Wasserball-Extra
ALT I	Inviso-Extra
ALT T	Morph-Extra
ALT B	Tarnungs-Extra

Master of Orion 2

Wenn Sie bei unserer aktuellen Vollversion Master of Orion 2 mal ins Hintertreffen geraten sollten, schließen Sie mit unseren Cheats schnell wieder zum Niveau der außerirdischen Konkurrenten auf. Halten Sie auf der galaktischen Karte »Alt« gedrückt, und tippen Sie die Codes ein.



Master of Orion 2: Die Sakkra sind gerade um 1.000 Credits reicher geworden.

Cheat	Wirkung
Moola	Plus 1.000 BC
Menlo	Die aktuelle Forschung ist erfolgreich
Einstein	Alle Technologien sind bekannt
Score	Zeigt Ihren Punktestand
Iseeall	Zeigt alle Spieler und Planeten

Missing in Action

Für GTs Vietnamkrieg gibt's vier frische Cheats, die Hubschrauberpiloten das (Über-)Leben erleichtern.



Missing in Action: Mit Cheat haben Sie nichts zu befürchten.

TIP 1: Drücken Sie im Missions-Raum »F11«. Anschließend aktivieren Sie die folgenden Schummeleien.

Cheat	Wirkung
mia level	Alle Missionen anwählbar
mia medal full	Alle Medaillen

TIP 2: Während einer laufenden Mission helfen diese Cheats, die Sie nach Druck auf »F1« eingeben.

Cheat	Wirkung
mia dog	Unverwundbarkeit
mia complete	Mission erfolgreich beenden

Monkey Island 3

Zwei Nachwuchs-Piraten aus Paderborn, Jan Dietrich und Robert Böger, fanden drei Eastereggs im Insel-Abenteuer von LucasArts.
TIP 1: Klettern sie in der Meistersuppe-Familiengruft durch das brüchige Loch am Eingang, kommen Sie im Waldhintergrund von Monkey Island 1 heraus.
TIP 2: Fragen Sie König André auf der Totenkopfinsel nach Spielzeug, und Sie erhalten eine LeChuck-Puppe.
TIP 3: Wenn Sie sich auf der Totenkopfinsel zweimal die Klippen hinunterstürzen, wirft Guybrush den Windenwart nach dem Pokerduell von derselben.

Monster Truck Madness 2

TIP 1: Um Ihren beschädigten Truck auszubeulen, tippen Sie während des Spiels einfach »TREX« ein.
TIP 2: Im Rennspiel ist eine Geheimstrecke verborgen. Auf der dürfen Sie herumkurven, wenn Sie die Datei MONSTER.INI im Spielverzeichnis \SYSTEM mit einem Editor öffnen, die Zahl hinter dem Eintrag »showHiddenTrack« durch 666 ersetzen und die Datei abspeichern. Wenn Sie das Spiel anschließend neu starten, läßt sich die Bonusstrecke anwählen.

Motocross Madness

Ist Ihnen die Rennsaison bei Microsofts Geländespaß zu lang oder die Anzahl der Runden zu hoch oder gering? Ole Heidkamp weiß Rat. Öffnen Sie im Unterverzeichnis \UI die Datei UILST.INI mit einem Texteditor.

Streckenzahl ändern

```
[SuperSeason]
NumSuperSeasonEvents=15
```

Rundenzahl ändern

```
[SuperSeasonX]
NumLaps=10
```

Um auch die MX-Saison zu verändern, suchen Sie in der gleichen Datei die entsprechenden Textzeilen, bei denen »Super« durch »National« ersetzt ist.

Need for Speed 3

Marvin und Torben Tschechne aus Hamburg sandten uns einige Abkürzungen für das Hochglanz-Rennspiel aus dem Hause Electronic Arts.
TIP 1: Country Woods:
Nach dem Betontunnel fahren Sie geradeaus, dann kommt eine Linkskurve. Bald sehen Sie ein Gitter auf der linken Seite, und auf der rechten Seite einen Park. Fahren Sie durch den Park, aber passen Sie auf, daß Sie nicht gegen die nervigen Bäume krachen. Danach geht es rechts weiter.
TIP 2: Lost Canyons:
Fahren Sie im großen Tunnel bis zur Treppe rechts oben, über die Sie einfach drüberbrettern. Achtung: Werden Sie nicht zu schnell, da Sie sonst gegen die Mauer auf der anderen Seite prallen.

Strecke	Setup: Motor	Bremse	Federung	Aerodynamik	Reifen
HOMETOWN	100%	-100%	-100%	20%	100%
REDROCK RIDGE	100%	-100%	-100%	20%	0%
ATLANTICA	100%	85%	10%	100%	100%
ROCKY PASS	100%	-100%	10%	-20%	0%
COUNTRY WOODS	-50%	0%	-50%	50%	-100%
LOST CANYONS	100%	-100%	20%	-20%	0%
AQUATICA	100%	-100%	20%	-20%	0%
SUMMIT	-50%	0%	-50%	50%	-100%
EMPIRE CITY	100%	-100%	20%	-20%	0%







Need for Speed 3: Die Abkürzungen (von oben): Country Woods, Lost Canyon, Redrock Ridge, Aquatica und Empire City.

TIP 3: Redrock Ridge:
Nach den beiden aufeinanderfolgenden kurzen Tunneln kommt bald eine sehr scharfe 270-Grad-Kurve. Vor der Kurve biegen Sie einfach linkerhand ein und fahren links weiter.
TIP 4: Aquatica:
Hinter dem zweiten Tunnel mit den gelben Lichtern führt der Weg über eine Hochbrücke. Biegen Sie danach scharf rechts in die Nebenstraße. Fahren Sie geradeaus und dann nach rechts.
TIP 5: Empire City:
Vor dem dritten Laternenpfahl nach dem Start biegen Sie links in die dunkle Gasse. Wenn Sie möchten, können Sie links weiterfahren oder die Straße überqueren und links oben in eine weitere Gasse, durch die blinkenden gelben Absperrungen rasen. Danach geht die Straße rechts weiter.
TABELLE OBEN: Damit Sie jede Strecke mit dem optimalen Fahrzeug-Setup angehen können, hat sich Testfahrer Alan Golecki viel Mühe gegeben und Vorgaben für Sie zusammengestellt.

NHL 99

Moritz Stanarius aus Wuppertal geht es beim Eishockey immer noch nicht schnell genug. Deshalb fand er wohl heraus, daß bei EA-Sports Puck-Simulation die Matchs in unglaublicher Geschwindigkeit ablaufen, wenn Sie im »Mitwirkende«-Menü unter »Programmierung« den Text »warp9« eingeben. Falls Sie in den normalen Gegnern keine Herausforderung mehr sehen, sollten Sie's ausprobieren.

O.D.T.

In O.D.T. helfen Sie den Kranken, dafür helfen wir Ihnen mit ein paar nützlichen Cheats. Wenn Sie die folgenden Worte im Hauptmenü eintippen, ertönt zur Bestätigung ein Klangsample.

Cheat	Wirkung
Lacrimosa	Freie Levelwahl beim Starten eines neuen Spiels
Sophia	Sie können den Charakter Sophia spielen
Karma	Sie können den Charakter Karma spielen

Im Spiel selbst helfen folgende Mogeleien weiter, die Sie bei aktiviertem Optionsmenü (»Escape«) eintippen:

Cheat	Wirkung
XUL	Volle Lebensenergie
BOZ	Volles Mana
JBB	Alle Waffen voll aufgeladen
MATH	Kraft aller Waffen wird leicht erhöht
GRABO	Stufe der Panzerung, Zauberkraft und Waffen wird leicht erhöht
MUMU	Erhöht Erfahrung auf das Maximum
ALEX	50 Leben
RIK	Alle Zaubersprüche
VINCE	Ein Stern auf jeden Zauberspruch



O.D.T.: Steuern Sie zur Abwechslung mal den gruseligen Mutanten Karma.

Rainbow Six

Sven Findeisen aus Berlin hat herausgefunden, daß Sie es in Tom Clancys Terroristenjagd vermeiden sollten, Ihre Magazine ganz leerzuschießen. Laden Sie statt dessen vor der letzten Patrone nach, wird Ihnen keiner der wertvollen Behälter abgezogen.

Sin

Schon in der vorigen Ausgabe haben wir zwei nützliche Cheat-Codes für Ritual-3Ds Terror-Bekämpfungs-Programm veröffentlicht. Special-Agent David Schäfer schickte einen weiteren ein; wir präsentieren hier also noch einmal alle drei komplett.

Cheat	Wirkung
/superfuzz	Godmode
/wuss	Alle Waffen
/wallflower	Gegner greifen Sie nicht an



Sin: Im Godmode ran an den Feind.

StarCraft

TIP 1: Wenn Sie in Blizzards Echtzeit-Hit mit den Zerg gegen einen artverwandten Gegner spielen, sollten Sie den Umstand nutzen, daß Sie auch auf dem feindlichen Kriecher bauen können, solange das Gebiet erkundet ist. Jan Maier aus Bad Wimpfen lenkt dazu seinen Gegenspieler mit Scheinangriffen ab, während er in aller Ruhe den Ausgang eines Nydius-Kanals auf dessen Gebiet plaziert. Ist der ausgewachsen, hat Ihr Kollege ein echtes Problem.
TIP 2: Da uns seit der Juni-Ausgabe noch neue Cheat-Codes für den Blockbuster erreichten, hier noch einmal eine Zusammenfassung von allen Mogeleien. Tippen Sie während einer Partie »Enter«, den Code und wieder »Enter« zur Bestätigung.

Cheat	Wirkung
POWER OVERWHELMING	Unverwundbarkeit
OPERATION CWAL	Schnelles Bauen und Upgraden
THE GATHERING	Unendlich Energie
NOGLUES	Computerspieler kann Energie nicht einsetzen
SHOW ME THE MONEY	10.000 Mineralien und Gas
WHATS MINE IS MINE	500 Mineralien
BREATHE DEEP	500 Gas
SOMETHING FOR NOTHING	Alle derzeit möglichen Upgrades
MEDIEVAL MAN	Alle in der Mission möglichen Upgrades
BLACK SHEEP WALL	Landkarte aufdecken
WAR AINT WHAT IT USED TO BE	Schaltet Fog of War ab
MODIFY THE PHASE VARIANCE	Sie können alles bauen
FOOD FOR THOUGHT	Sie können mehr Einheiten bauen, als das momentane Maximum erlaubt
THERE IS NO COW LEVEL	Mission gewinnen
STAYING ALIVE	Sie dürfen die gewonnene Mission weiterspielen
GAME OVER MAN	Mission verlieren
OPHELIA	Direkte Missionsanwahl: Ophelia, »Enter«, TerranX/ZergX/ProtossX, »Enter«

Trespasser

TIP 1: Die Designer haben die Dinos gemeinerweise meist so plaziert, daß Sie in die Viecher hineinlaufen, wenn Sie dem offensichtlichsten Weg folgen. Abseits des Pfades marschieren Sie kaum langsamer, sind aber vor vielen Überraschungen sicher.
TIP 2: Kämpfen Sie nur, wenn es sein muß. Vielen Sauriern können Sie durch Umwege ausweichen – das spart Munition und Lebensenergie.
TIP 3: Wenn Sie eine Waffe aufnehmen, richten Sie sie (bzw. Ihren Arm) immer so aus, daß sie möglichst gerade auf einen Punkt knapp unterhalb der Bildschirmmitte zeigt. Bei den meisten Schießprügeln gibt es Kimme und Korn oder ein Fadenkreuz – nutzen Sie diese Hilfen. Sie müssen nicht für jeden Schuß neu zielen: Solange Sie nicht gegen ein Hindernis stoßen oder herumfuchteln, bleibt die Ausrichtung der Waffe erhalten.
TIP 4: Sie sollten nach Möglichkeit immer eine schnellfeuernde Waffe in der Hand halten (bevorzugt MPs), so daß Sie plötzlich auftauchende Echsen bekämpfen können. Der zweite Gegenstand ist möglichst ein Gewehr, um früh erkannte Bestien aus sicherer Entfernung auszuschalten.



Trespasser: Wenn Sie im letzten Moment zur Seite hinter ein Hindernis ausweichen, braucht der Dino mehrere Sekunden, um die Kurve zu kriegen – und Sie können zielen oder fliehen.

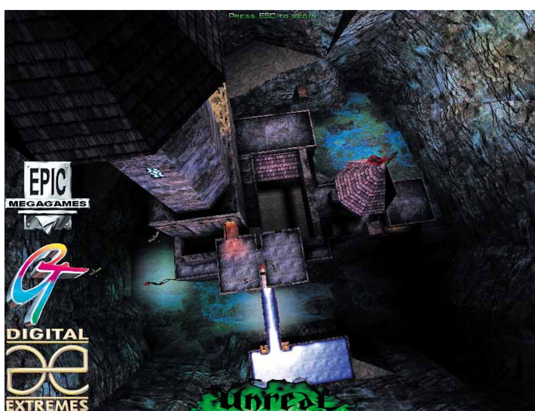
TIP 5: Nutzen Sie die Physik-Engine! Werfen Sie den Dinos Kisten auf den Kopf, schleudern Sie Stühle auf sie, stellen Sie sich an einen Abhang, und weichen Sie zur Seite aus, wenn der Dinosaurier Sie fast erreicht hat.

TIP 6: Für die meisten Puzzles in Trespasser liegt die Lösung ganz in der Nähe – egal ob Codekarte, Kiste oder Codewort. Bevor Sie also verzweifeln, schauen Sie sich die direkte Umgebung des Problemfalls nochmal genau an.

TIP 7: Viele »Kletterstellen« lassen sich durch eine schräg ans Hindernis gestellte Tür oder Holzplatte einfach überwinden: die Schräge hochlaufen und dann springen. So ersparen Sie sich umständliches Kistengeschiebe.

Unreal

TIP 1: Skarjäger Sebastian von der Ecken hat einige Secrets in den Multiplayer-Leveln von Epics Referenz-Shooter entdeckt. Im Level »DMCurse« können Sie an ein Superhealthpack gelangen, wenn Sie am Fuß der Treppe, die zur Assault-Rifle führt, auf die linke Wand schießen. Sind Sie oben beim Präzisionsgewehr, schauen Sie nach links und gehen durch das Loch in der Wand, über die Holzbalken, bis zu einer Stelle, an der die Wand ebenfalls durchlässig ist. Hier finden Sie eine zweite Assault-Rifle, Munition und einen Schalldämpfer. Hinterm Schildgürtel oben beim Fahrstuhl ist die Wand durchlässig. Dahinter befindet sich ein Powerup für die Dispersion.



Unreal: Solche Perspektiven sind mit Dennis Syhres Tip möglich.

TIP 2: In »DMElsinore« müssen sie im Raum mit der Flak durch die Wand hinter dem leuchtenden Podest gehen, um in den Besitz der Minigun samt Munition zu kommen. Wenn Sie im selben Raum auf die Mitte des Bodens feuern, öffnet sich eine Falltür, unter der sich Munition für die ASMD findet.

TIP 3: Dennis Syhre aus Reutlingen hat herausgefunden, wie Sie die Burg im selbstablaufenden Demo zu Beginn selbst erkunden können. Geben Sie in der per »Tab«-Taste zu öffnenden Konsole »Walk«, »Fly« oder »Ghost« ein; nun können Sie die Figur wie gewohnt steuern. Wenn Sie wollen, dürfen Sie natürlich auch mit »Summon XXX« Monster oder Waffen herbeizaubern.

TIP 4: Im finalen Level »The Source« sollten Sie die Dispersion zusammen mit dem Amplifier einsetzen. Schon der erste Treffer macht der gräßlichen Queen den Garaus.

TIP 5: Die letzten beiden Tips sandte uns Helmut Dureger aus Österreich. In »The Demons Lair« befindet sich direkt über dem Warlord ein Tropfstein. Ein gezielter Schuß darauf bereitet dem Monster ziemliche Kopfschmerzen.

TIP 6: Im Coopgame ist es ganz einfach, eine wiedererscheinende Waffe zu vervielfachen. Stellen Sie sich darauf, und schmeißen Sie die aufgenommene Wumme gleich wieder von sich (»Ü«).

Warhammer 40K: Chaos Gate

TIP 1: Die richtige Ausrüstung: Geben Sie dem besten Schützen jeder Squad einen schweren Bolter mit. Sergeanten sollten Plasmapistolen tragen. Ersetzen Sie bei allen Kämpfern die schwachen Frag- durch Krakgranaten.

TIP 2: Oft finden Sie während einer Mission Kisten, in denen Sie Ausrüstung finden. Lassen Sie dafür bei einigen Marines Platz im Rucksack.

TIP 3: Laufen Sie nicht mit Ihren letzten Aktionspunkten in unbekanntes Gebiet. Behalten Sie immer genügend übrig, um sich Ihrer Haut wehren zu können.

TIP 4: Vergessen Sie nicht, die Männer am Zugende in Overwatch zu stellen.

TIP 5: Halten Sie Abstand zwischen Ihren Kämpfern, damit gegnerische Granaten oder Raketen nicht mehrere Marines auf einmal erwischen.

X-Com: Terror from the Deep

Falls Sie beim rundenbasierten Taktik-Boliden, den es als Vollversion in unserer Oktober-Ausgabe zum Nulltarif gab, Probleme haben, helfen die Kurztips von Alienjäger Martin Klaue.

TIP 1: Beim Missions-Start »Strg« und »C« drücken, um sie mit dem Ergebnis der vorigen Mission zu beenden.

TIP 2: Wenn ein U-Boot von einer Basis zur anderen transportiert wird und sofort nach der Ankunft zu einer Patrouille startet, kann es unendlich lange durch die Gegend fahren.

TIP 3: Wenn man per Hex-Editor die ersten vier Bytes der Datei LIGLOB.DAT in FF FF FF 79 ändert, verdoppelt sich das Startkapital. MD

Tips & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tips&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztip bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwendige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

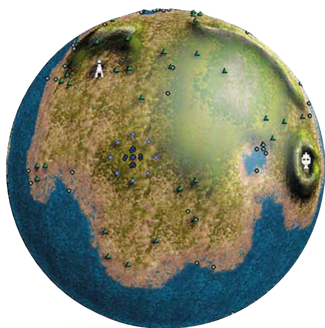
Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muß von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns größere Beiträge bitte auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«), und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.
- Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tips & Tricks
Brabanter Str. 4
80805 München
oder an:
tips@gamestar.de

Göttliche Lösung

Populous 3 – The Beginning



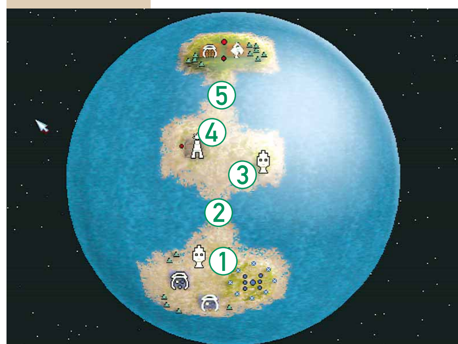
Damit Sie bei Bullfrogs teilweise recht happiger Wusel-Echtzeit nicht andauernd Ihrem Schöpfer gegenüberstehen, sollten sie einen Blick auf unsere Komplettlösung werfen.

Aus Bullfrogs Götterspiel Populous ist im dritten Teil ein wahrhaftiges Echtzeit-Strategie-Spektakel geworden. Falls der von Ihnen behütete Stamm permanent dem Untergang geweiht ist, sollten Sie sich die erste Hälfte unserer großen Komplettlösung zu Gemüte führen. Die restlichen neun Levels folgen im nächsten Heft. Extratip vorab: Bauen Sie immer so viele Häuser wie möglich. Hütten bringen Mana und sorgen für Nachwuchs.

1. Die Reise beginnt...

BRÜCKEN *bauen*

TIP 1: Besetzen Sie alle Häuser mit Anhängern. Beten Sie beim steinernen Kopf (1), und bauen Sie eine Brücke (2) zur naheliegenden Insel. Beschwören Sie auch dort den Kopf (3), um den wichtigen Blitz-Zauber zu erhalten. Greifen Sie jetzt mit zwei oder drei Kriegern den Wachposten bei der Gruft des Wissens (4) an, die Ihre Anführerin anschließend ausbeutet. Bauen Sie eine Kriegerhütte, und bilden Sie drei bis vier Krieger aus. Jetzt schlagen Sie eine Brücke zur feindlichen Insel (5) und schleudern einen Blitz auf die Gegner. Ihre Krieger vernichten die übriggebliebenen Feinde auf dieser Seite der Insel, während Ihre Schamanin sich so weit an ihre gegnerische Kollegin heranwagt, daß sie diese und deren Anhänger mit einer Blitzattacke ins Jenseits befördern kann.

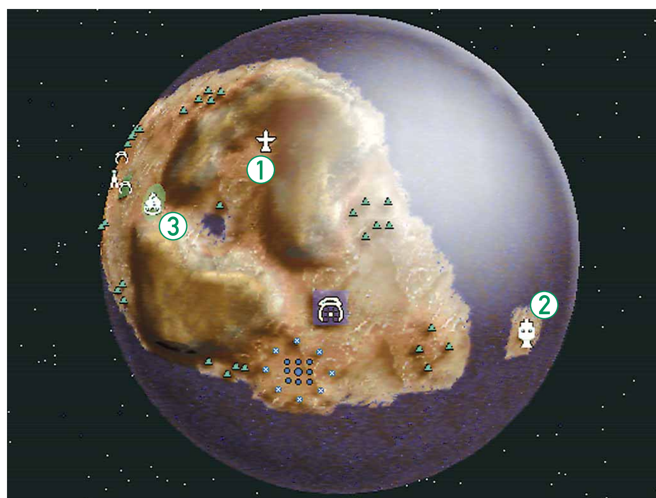


TIP 1: Mit zwei Brücken sind Sie schnell beim Feind.

2. Drohende Dunkelheit

STURM *beschwören*

TIP 2: Bauen Sie ein Haus und eine Kriegerhütte. Bilden Sie zehn Krieger aus. Ihre Schamanin betet an dem Totempfahl (1), um zum steinernen Kopf (2) zu gelangen. Diesen verehren nun zwei Ihrer Arbeiter und erhalten so die Wirbelsturm-Attacke. Besteigen Sie jetzt mit Ihrer Zauberin den Berg nahe der feindlichen Siedlung, um die Reichweite der Zauber zu erhöhen, und zerstören Sie den Wachturm bei (3). Die heranstürmenden Feinde sollten für Ihre Kriegertruppe kein Problem darstellen. Ihre kleine Armee stößt weiter ins Feindesland vor und vernichtet dort die nächsten zwei Häuser.



TIP 2: Das Totem öffnet den Zugang zur einsamen Insel mit dem Kopf.

INSEKTEN-ZAUBER *erobern*

TIP 3: Bilden Sie in der Zwischenzeit zehn weitere Soldaten aus, und senden Sie diese Ihren Kämpfern zu Hilfe. Ihre Schamanin beutet die eroberte Gruft des Wissens aus und wendet den erhaltenen Spruch (die Insektenplage) gleich an, um möglichst viele Gegner das Fürchten zu lehren. Zerstören Sie den Wachturm am Ende der Landzunge per Wirbelsturm, und vernichten Sie zuletzt die restlichen Gegner mit Ihren Kriegern und durch Feuer-Attacken.

3. Die Krise des Glaubens

PRIESTER *senden*

TIP 4: Bilden Sie sofort zehn Krieger aus, während Ihre Schamanin den Totempfahl anbetet, um einen Durchgang zur feindlichen Gruft des Wissens zu



TIP 4: Die Priester sind mächtige Verbündete.

schaffen. Erobern Sie die Gruft, und beten Sie dort. Jetzt können Sie Priester ausbilden, von denen Sie gleich einen in Begleitung von zwei Kriegern dem feindlichen Kollegen entgegensenden. Ist dieser erledigt, beginnt Ihr Gottesmann mit seinem missionarischen Werk und bekehrt so viele Feinde wie möglich. Gleichzeitig setzt Ihre Schamanin ihrer Widersacherin mit Blitzen zu, und Ihre Krieger zerstören unterdessen die gegnerische Siedlung.

4. Vereinte Kräfte

BLITZ *erobern*

TIP 5: Gleich zu Beginn sollten Sie mit der Priesterausbildung beginnen. Ihre Schamanin erobert derweil die naheliegende Gruft, um mit Wachtürmen die Siedlung zu erweitern. Zu guter Letzt wird noch der Steinkopf beschworen, und schon können Sie die Eingeborenen auf Ihre Seite bringen. Sobald Sie im Besitz von mindestens 20 Kriegern und zwei bis drei Priestern sind, können Sie einen ersten Angriff wagen. Erobern Sie die Gruft mit dem Blitzzauber. Jetzt sollte Ihre Schamanin auf dem Berg zwischen Ihrer und der feindlichen Siedlung eine sichere Position beziehen.



TIP 5: In dieser Gruft finden Sie den Blitz-Zauber.

Feind **ANLOCKEN**

TIP 6: Verleiten Sie den Feind zu Ausfällen, indem Sie immer wieder Krieger und Priester im Verhältnis zehn zu eins an die Stelle beordern, an der vormals die Gruft des Wissens stand. Gegnerische Priester und deren Herrscherin plagen Sie mit Insekten und Blitzen. Bald sind Ihre Widersacher derart geschwächt, daß Sie ihnen mit allem, was Sie haben, den Rest geben. Achten Sie dabei immer auf die hinterhältigen Priester.

5. Der Tod kommt von oben

Überfahrt zum **TODESENGEL**

TIP 7: Beten Sie den Steinkopf an, und konvertieren Sie die Eingeborenen auf der Nachbarinsel im Norden. Einer Ihrer neuen Untertanen beschwört den Totempfahl und setzt mit dem Boot über. Jetzt beschwören Sie das Totem auf Ihrer Startinsel und besetzen Ihr Dorf. Bilden Sie einen Priester aus, setzen Sie ihn, drei Krieger und Ihre Schamanin in das Boot, und fahren Sie zum Todesengel. Als Anlegestelle eignet sich die Küste auf der Seite der gegnerischen Kriegerhütte. Setzen Sie diese mit einem Blitz in Brand, und hetzen Sie bösartige Killerbienen auf die heranstürmenden Feinde. Gehen Sie mit allen Mann direkt zur Statue, die Ihre Schamanin sofort anbetet. Den Rest erledigen die drei herbeigerufenen Drachen.



TIP 7: Hier erwartet Sie die geringste Gegenwehr.

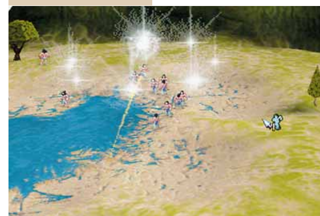
6. Der Brückenbau

Erst **ÜBERQUEREN,** *dann* **ZERSTÖREN**

TIP 8: Erobern Sie zuerst die Gruft bei Ihrer Siedlung, um so viele Eingeborene wie möglich zu konvertieren. Jetzt machen sich zehn Krieger und ein Priester auf den Weg zum Steinkopf im Berg. Nachdem eine Brücke zum gegenüberliegenden Kopf bereitsteht, beten Sie auch den an. Überqueren Sie danach wieder die Landbrücke und versumpfen Sie diese, damit Ihnen niemand in den Rücken fallen kann. Im Besitz des Hypnose-Zaubers, wandert Ihre Zauberin zur Küste, die der Totempfahl-Insel gegenüberliegt. Hypnotisieren Sie den Chumara-Krieger, und lassen Sie ihn sofort den Totempfahl anbeten, bis die Verbindung zwischen den feindlichen Stämmen steht.

Erst **GRÜN,** *dann* **GELB**

TIP 9: Zurück in der Basis, bilden Sie mindestens 30 Krieger und drei bis vier Priester aus. Mit denen und der Zauberin ziehen Sie über die neu entstandene Landbrücke am gelben Stamm vorbei zu den Grünen. Nach deren Siedlung erobern Sie auch noch die Gruft mit dem Feuerregen-Zauber und wenden diesen gleich anschließend gegen die gelbgewandete Gefahr an. Ein wenig Vorsicht ist dabei geboten, denn das flammende Inferno macht auch vor Ihren eigenen



TIP 8: Mit dem »Bekehren«-Spruch finden Sie schnell neue Anhänger.



TIP 9: Über die neue Landbrücke bekriegen sich Ihre Gegner.

Anhängern nicht halt. Zehn bis 20 Krieger sollten genügen, um den Rest zu erledigen.

7. Der unsichtbare Gegner

Land **VERSENKEN**

TIP 10: Verlassen Sie die Landzunge, und bauen Sie Ihre Siedlung mittels eines Wachturms auf. Schlagen Sie eine Brücke zur Insel mit dem Steinkopf, wo Sie den Erosionszauber holen. Wenden Sie ihn gleich an, um den Übergang wieder zu versenken. Bauen Sie eine weitere Brücke über die Meerenge bei der Klippe, die Ihre Schamanin dann mit mindestens zehn Kriegern überquert. Sie umgehen nun das feindliche Dorf, um zur Gruft des Wissens zu gelangen. Dort liegt der Unsichtbarkeits-Zauber. Starten Sie nun mit gut 30 Kriegern und fünf bis sechs Priestern per Brücke einen Großangriff auf den Wachturm bei der Klippe. Zerstören Sie die Brücke hinter sich wieder, und schleifen Sie die Siedlung der Chumara.



TIP 10: Im Steinkopf wartet der Erosionszauber auf Sie.

8. Die kontinentale Teilung

PRIESTER *einsetzen*

TIP 11: Schicken Sie gleich zu Anfang je eine Zehnergruppe von Anhängern zu den beiden etwas versteckten Steinköpfen, um deren Geheimnis zu lüften. Die Dakini sind hartnäckige Gegner, die jedoch ein kleines Defizit bei den Priestern haben. Das sollten Sie ausnützen und Ihre Basis mit etlichen Wachtürmen schützen, auf denen Sie Prediger postieren. Diese wehren die andauernden Angriffe am besten ab. Falls die feindliche Schamanin mit angreift, zerbröseln Sie sie mit einer Blitz-Attacke vom rechten Berg herab.



TIP 11: Bald können auch Sie Feuerkrieger bauen.

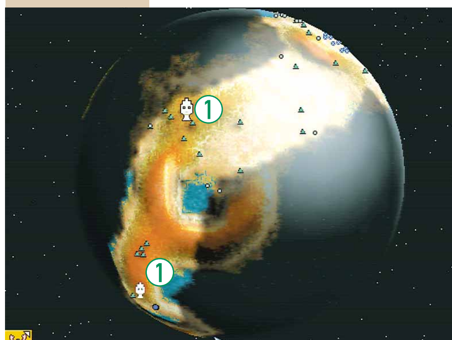
LAND-BRÜCKEN *bauen*

TIP 12: Um die Gruft des Wissens zu erobern, müssen sich schon 20 Krieger um ihre Chefin scharen, die den Zugang links am bewachten Hügel vorbei per Landbrücke ermöglicht. Die Feuerkrieger sind eine mächtige Waffe, von der Sie gleich Gebrauch machen sollten. Wenn Sie eine Streitmacht von mindestens 50 Männern haben, können Sie einen Angriff auf den Hügel mit den beiden Wachtürmen wagen. Dazu baut Ihre Zauberin eine Landbrücke vom rechten Berg aus. Sie zerstört die Posten mit Stürmen und Blitzen. Bauen Sie am frei gewordenen Platz sofort einen eigenen Turm. Besetzen Sie ihn mit Ihrer Schamanin, die jetzt fast das ganze Dakini-Dorf kontrollieren kann. Während Ihre Anhänger ein Haus nach dem anderen brandschatzen, setzt sie den Roten mit allen nur möglichen magischen Tricks zu.

9. Feuer im Nebel

WACHTURM *versenken*

TIP 13: Finden Sie zuerst die zwei Steinköpfe (1) auf Ihrem Kontinent, um an die Sprüche Erdbeben und Wirbelsturm zu kommen. Stellen Sie zur Sicherung Ihrer Siedlung auf die umliegenden Berge Wachtürme mit Priestern, und lassen Sie deren Eingänge von je zwei Feuerkriegern bewachen. So abgedeckt, sind Sie vor jedem Angriff gefeit und können sich ganz auf den Aufbau konzentrieren. Ganz nebenbei erobern Sie so auch noch die dringend benötigten Boote der Chumara. Mit einer der Nußschalen setzen Sie dann zu der kleinen Eingeborenen-Insel über und holen sich dort den Vulkanausbruch-Fluch aus dem Kopf.



TIP 13: Die zwei Köpfe befinden sich nahe Ihrer Basis.

SCHIFFBAU *erlernen*

TIP 14: Mit drei vollbesetzten Booten (die Schamanin sollte dabei sein) machen Sie sich auf den Weg zum Wachturm auf der Landenge. Zerstören Sie ihn mit einem Erdbeben – so sind Sie auch gleich vor Angriffen von der Landseite her sicher. Erklimmen Sie den Berg, und richten Sie so viel Schaden an, wie Sie können. Sobald Sie wieder zu Hause sind, sammeln Sie neue Kräfte: 40 Kämpfer nebst Priestern sollten genügen. Verlanden Sie die Meerenge, erklimmen Sie den hohen Grat, und vernichten Sie den Feind. Auf jeden Fall sollten Sie die Gruft des Wissens erobern, um endlich den Schiffbau zu erlernen.



TIP 15: Landen Sie in der Bucht (1), und erobern Sie den Totempfahl (2).

10. Aus der Tiefe

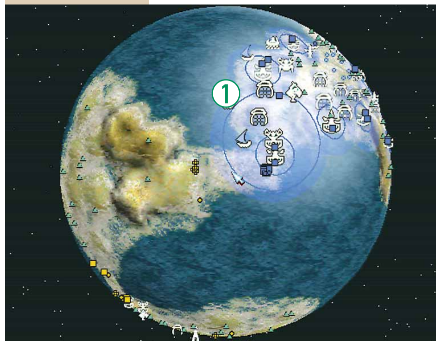
BOOTSBAU *hat Vorrang*

TIP 15: Schicken Sie sofort alle Arbeiter in die Werft. Ihre Zaubermaus, die Priester und Krieger bringen Sie auf den Strand nahe dem Boot. Bauen Sie drei Boote, und machen Sie sich damit aus dem Staub. Laufen Sie die kleine Insel mit Totempfahl an. Speichern Sie, und beten Sie das Totem an. Auf Ihrer neuen Insel bekehren Sie so viele Eingeborene wie möglich, bauen sechs Boote und bilden Feuerkrieger aus. Wenn Sie noch gut drei Minuten auf der Uhr haben, setzt Ihre Streitmacht zum Ufer (1) nahe dem gegnerischen Totempfahl über. Konvertieren oder bekämpfen Sie alle Chumara auf dieser Seite, und verehren Sie den Pfahl (2). Was danach übrigbleibt, erledigen Ihre Kämpfer in Sekundenschnelle.

11. Trügerische Seelen

Erst die **MATAK**, *dann die* **CHUMARA**

TIP 16: Sichern Sie Ihre Siedlung mit Türmen und Priestern auf den umliegenden Hügeln und an der Küste. Ein bis zwei Feuerkrieger dazu, und niemand wird Ihnen zu nahe kommen. Zwei Sechsergruppen beuten die beiden Steinköpfe aus, während Sie ein Heer von 30 Mann aufbauen. Auch einige Arbeiter sollten Sie mitnehmen. Ziehen Sie jetzt über Land zu den Matak. Zwei Wachtürme auf dem der Siedlung vorgelagerten Hügel kontrollieren einen Großteil des gegnerischen Dorfes. Ihre Armee reibt die Niederlassung unterdessen auf. Die Gruft des Wissens bringt Sie in Besitz des Sumpf-Zaubers. Wieder zurück, sammeln Sie 50 starke Krieger und marschieren über die Landbrücke (1) zu den Chumara. Auch hier räumen Sie kräftig auf und beuten die Gruft aus, die Ihnen den Hypnose-Spruch einbringt.



TIP 16: Über die Landenge geht es zu den Chumara.

12. Ein leicht zu erbeutendes Ziel

SPIONE *durch den Sumpf*

TIP 17: Sichern Sie wie gewohnt Ihre Siedlung mit Türmen auf den umliegenden Hügeln. Haben Sie eine Armee von 30 Mann, greifen Sie als erstes die Chumara an. Jetzt sind Sie in der Lage, Spione auszubilden. Siedeln Sie auf dem Land der vernichteten Feinde, versperren Sie den hohen Übergang zu den Dakini mit zwei Sümpfen, und sammeln Sie neue Kräfte. Ihre Geheimdienstler sabotieren derweil die Wachtürme der Roten. Stellen Sie alsbald 50 Krieger auf, die am Strand entlang in das Dorf eindringen und es dem Erdboden gleich machen. Sparen Sie nicht mit Priestern – die Gegenseite setzt diese sehr massiv ein. Als letztes wenden Sie sich nun den Matak zu, für die Sie allerdings schon 60 ausgebildete Kämpfer benötigen. Auch die Grünlinge sind ein ziemlich religiöses Volk, seien Sie also wachsam. Ist der Level abgeschlossen, vergessen Sie nicht, die Gruft mit dem Erosions-Zauber zu erobern.



TIP 17: So gesichert, haben Sie nichts zu befürchten.

13. Angriff aus den Lüften

Sofort **ANGREIFEN**

TIP 18: Nehmen Sie Ihre sechs Arbeiter, und machen Sie sich sofort auf zu den Grünen. Rekrutieren Sie auf dem Weg so viele Wilde wie möglich. Überrennen Sie die Matak, solange sie noch schwach sind. Heben Sie anschließend die Erdbeben-Gruft aus, und bauen Sie um diese herum Ihre Siedlung auf. Holen Sie sich den Vulkan-Zauber aus dem Kopf nahe Ihrer Startposition, und den magischen Schild aus dem bei Ihrer Siedlung. Haben Ihre Feuerkrieger zehn Ballons erbeutet, besetzen Sie die Luftschiffe mit jeweils einem Flammenwerfer und einem Priester. In den letzten steigt schließlich Ihre Schamanin samt einem feurigen Leibwächter. Fahren Sie zu den Chumara, lassen Sie aber Ihre Luftwaffe über dem Meer abwarten. Ihre Schamanin schwebt alleine zur Reinkarnations-Arena ihrer Gegenspielerin und läßt dort einen Vulkan ausbrechen. Ist dieser erkaltet, stellt sie sich darauf und zerstört das Dorf mit Wirbelstürmen und Erdbeben. Jetzt rückt Ihre fliegende Armada an und vernichtet das überlebende Fußvolk.



TIP 18: In diesem Stadium sind die Matak keine Gegner.



TIP 18: Nach dieser Vulkan-Attacke sind die Gelben so gut wie besiegt.

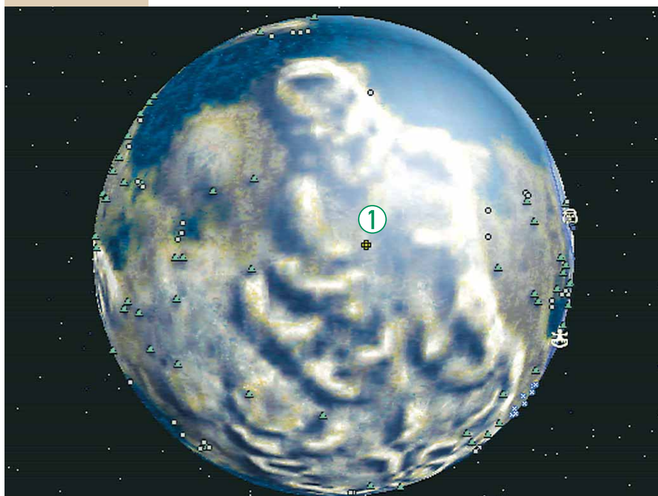
14. Angriff von allen Seiten

LUFTSCHIFFE *bauen*

TIP 19: Rekrutieren Sie die Wilden, und bauen Sie beim See ein Luftschiff-Haus. Fliegen Sie mit möglichst vielen Arbeitern auf die Anhöhe zu den Matak, errichten Sie an der Grenze zu deren Gebiet zwei Wachtürme und dahinter Ihre Siedlung. Ihre Schamanin fährt mit einem Luftschiff zum Steinkopf an der Küste nahe Ihres Startpunkts und bekehrt dort die sechs Wilden, die dann den Kopf anbeten. Der Todesengel gehört Ihnen. Setzen Sie ihn nicht zu früh ein, er legt nach zehn Minuten die Arbeit nieder.

BALLONS *gegen* **DAKINI**

TIP 20: 30 gute Kämpfer sollten Ihnen für die Grünröcke genügen. Besiedeln Sie deren Gebiet, und bauen Sie Ballons. In der Gruft befindet sich der Erosions-Zauber. 15 Luftschiffe, der Todesengel und Ihre besten Zaubertricks fegen die aggressiven Dakini aus dem Diesseits. Ihre Zauberin hebt die Gruft mit dem Meteoritenhagel aus. Mit diesem mächtigen Zauber



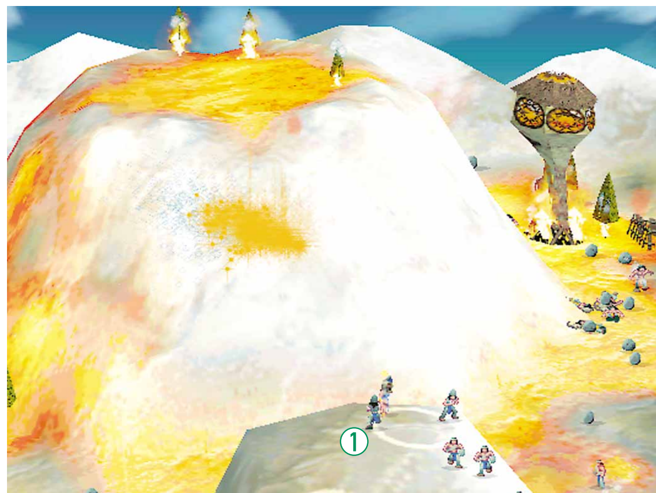
TIP 20: Bei Punkt (1) versteckt sich der letzte der Chumara.

und zehn fliegenden Festungen greifen Sie die gelbe Gefahr an. Zerstören sie zuerst den Wachturm im Zentrum der Chumara-Basis – in diesem sitzt deren Führerin. Ist das Dorf zerstört, müssen Sie nur noch den einsamen Priester (1) im Gebirge finden. Jetzt können Sie in aller Ruhe die letzte Gruft ausbeuten und den magischen Schild in Ihren Besitz bringen.

15. Einkerkerung

Wachttürme **SABOTIEREN**

TIP 21: Bauen Sie sofort vier Schiffe. Gleichzeitig werden drei Spione, sechs Feuer- und sechs normale Krieger sowie drei Priester ausgebildet. Deaktivieren Sie alle Zauber außer dem Blitz. Setzen Sie mit dem ersten Schiff die drei Agenten über, die alle Wachtürme an der Küste und um den Kerker sabotieren. Ist der Strand ohne Schutz, landen Ihre drei Schlachtschiffe, auf denen sich jeweils ein Priester befinden sollte. Überwältigen Sie alle Wachen, und zerstören Sie das Gefängnis. Nachdem Ihre Schamanin den Obelisken beschworen hat, läuft sie auf den Grat bis zur Anhöhe oberhalb des Chumara-Dorfes (1). In dessen Mitte läßt sie einen Vulkan ausbrechen. Mit den wenigen Überlebenden werden Sie keine Mühe mehr haben. Kommt Ihnen die gegnerische Führerin zu nahe, rösten Sie die Dame per Blitz-Attacke.



TIP 21: Vom Grat aus beschwört die Zauberin einen Vulkanausbruch.

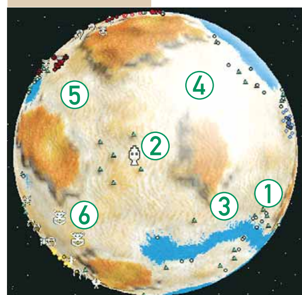
16. Blutrünstig

SÜD-INSEL *erobern*

TIP 22: Bekehren Sie alle Wilden, und errichten Sie südlich Ihres Startpunktes (1) eine Siedlung. Der Steinkopf hinter der Bergkette enthält unbegrenzte Berserker-Zauber, ist aber so stark umkämpft, daß es kaum der Mühe wert ist, ihn zu erobern. Erschließen Sie statt dessen die südliche Halbinsel mit einer Brücke. Sichern Sie Ihr Dorf gut ab, die Gegner sparen in diesem kniffligen Level nicht mit starken Angriffen. Sechs Ihrer Anhänger setzen zur einsamen Insel mit dem Steinkopf über, der Ihnen den mächtigen Todesengel bringt. Der Kopf hinter dem einzelnen Berg birgt einen Berserker-Zauber (2).

MAGIE *vom Wachturm*

TIP 23: Bauen Sie eine Brücke auf den Berg (3) und von dort einen Übergang zum Gebirge bei den Dakini (4). Sichern Sie die neue Bergkette mit Wachtürmen, und sammeln Sie 50 Kämpfer und zehn Arbeiter um Ihre Schamanin. Diese zerstören die Dakini-Gebäude auf der Höhe und bauen einen Wachturm. Setzen Sie Ihre Zauberin hinein. Während Ihr Fußvolk ins Dorf eindringt, hat sie von dieser Position aus alles unter Kontrolle. Sind die Roten erledigt, bauen Sie eine Brücke zum Massiv westlich des Steinkopfes (5) und von dort eine weitere zum Gebirge im Süden (6). Wachtürme ermöglichen es, Zauber bis tief ins Chumara-Dorf hineinzutragen. 50 erfahrene Krieger erledigen den Rest. Sammeln Sie neue Kräfte, und bauen Sie von Ihrer Basis aus eine Brücke über das Wasser zu den Matak. Hetzen Sie den Todesengel und 60 Mann auf den Gegner, um ihm den Garaus zu machen. MD



TIP 23: Um den Steinkopf (2) herum bauen Sie die Landschaft um.



Flucht aus der Forschungsstation

Half-Life

Unsere detaillierte Komplettlösung zur aktuellen 3D-Actionreferenz steht Ihnen beim Kampf in Laborkomplexen und Militärbasen bei.

Das 3D-Actionspiel Half-Life von Valve hat es in sich. Nicht nur Kämpfe muß Gordon Freeman überstehen, auch das eine oder andere Rätsel will geknackt werden. Unsere Komplettlösung bringt Sie so gut wie problemlos durch Black Mesa.

ALLGEMEINE TIPS

TIP 1: In Half-Life können Sie meist in vorherige Levels zurückkehren. Das lohnt sich für Freeman fast immer, besonders wenn dort funktionierende Medizinschränke oder Energiestationen stehen.

TIP 2: Sie müssen nicht alle Gegner beseitigen. Zum einen sollten Sie immer abwarten, ob sich Aliens und Militärs nicht gegenseitig erledigen. Zum anderen ist ein schneller Sprung in die Sicherheit oft effektiver als lange Ballereien mit Verletzungsrisiko.

TIP 3: Gegen die lästigen Facehugger-Aliens sind die beiden 2er-Waffen Pistole und Colt am wirkungsvollsten. Bei knappen Munitionsvorräten leistet aber auch die Brechstange wertvolle Dienste.

TIP 4: Feindliche Laserdetonatoren schaffen Sie mit gezielten Pistolenschüssen aus der Ferne zuverlässig aus dem Weg. Sollte der Sprengkopf nicht sichtbar sein, helfen Granaten oder Funkzünder weiter.

TIP 5: Sprechen Sie alle Sicherheitsleute an. Diese Wachen helfen im Kampf – zwar nicht sehr effektiv, aber ein paar Schuß sparen Sie doch.

Anomalous Materials

Den **SCHUTZ-ANZUG** *anziehen*

TIP 6: Willkommen in der Black-Mesa-Forschungsstation! Gordon Freeman schaut sich im Empfangsbereich nur kurz um und biegt dann zweimal rechts um die Ecke. Hinter den Umkleidekabinen findet er in einer Kabine seinen Sicherheitsanzug.

Der Weg ins **TESTLABOR**

TIP 7: Gordon kehrt um, jetzt öffnet ihm die Wache am Ende des langen Ganges den Weg, und er marschiert bis zum Testlabor. Dort klettert Freeman die Leiter an der Mauer hoch. Er drückt und schiebt die Probe in den Reaktor – das Unglück nimmt seinen Lauf.

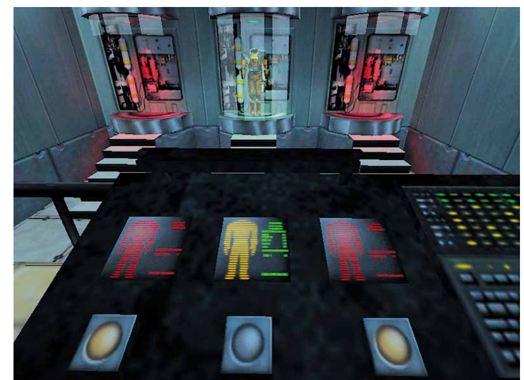
Unforseen Consequences

Die versperrte **TÜR**

TIP 8: Die kaputte Tür am Ausgang des Testlabors öffnen Sie mit der Aktivieren-Taste. Durch den folgenden Gang arbeiten Sie sich bis zum Aufzug. Sobald der Wissenschaftler fertig geplaudert hat, sprechen Sie ihn an, damit er die nächste Tür für Sie öffnet. Ein Energieblitz zerschmettert die Schleuse. Den folgenden Gang sprinten Sie flott entlang und schnappen sich das Brecheisen vor dem Lift. Damit zertrümmern Sie die untere Glasscheibe. Dann klettern Sie an der Leiter links den Schacht hoch und krabbeln im Empfangsbereich durch das jetzt offene Lüftungsgitter in den Computerraum. Hopsen Sie an den schräggestellten Rechnern empor in den engen Durchgang.

Durch den **KANAL**

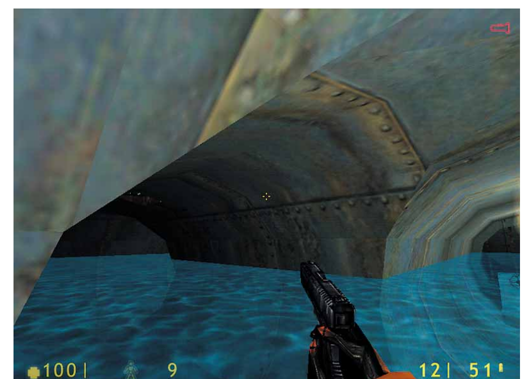
TIP 9: Sie kommen an eine Gabelung. Gehen Sie links um die Ecke. Lassen Sie sich durch die Bodenluke in den Kanal plumpsen, und dre-



TIP 6: In der Forschungsstation schlüpft Freeman in seinen Anzug und ist fortan bestens geschützt.



TIP 8: Ein Wissenschaftler folgt Ihnen auf Befehl und öffnet die verschlossene Tür, um Ihnen weiterzuhelfen.



TIP 9: Sobald das Wasser steigt, schwimmen Sie zum Gitter und haben ein Hindernis weniger vor sich.

hen Sie am Rad rechts hinten: Das Wasser trägt Sie zur Luke hinter dem Gitter. Im folgenden Raum lösen Sie den Hebel aus, springen auf die sich senkende Plattform und weichen den Facehuggern aus.

Über die **ROHRE**

TIP 10: Hinter der nächsten Ecke hüpfen Sie über die Rohre, kriechen in den Lüftungsschacht und lassen sich an dessen Ende auf den Boden plumpsen. Bei der abgebrochenen Brücke springen Sie in das trübe Wasser, wenden sich nach links und folgen dem Weg.

Office Complex

STROMKABEL *im Weg*

TIP 11: Ein geladenes Stromkabel blockiert den Weg. Öffnen Sie den Lüftungsschacht. Im Quartier rechts schaltet Gordon den Strom ab. Jetzt lassen sich die Türen aufmachen. Mit der Brechstange schlägt er sich durch Fenster und Kisten und findet die Pumpgun.

Um **VENTILATOR** *kriechen*

TIP 12: Gordon kehrt um und kriecht im überfluteten Raum in den Lüftungsschacht. Hinter dem Gitter läßt er sich durch den Boden fallen. Die Kisten schiebt er so zurecht, daß er die Leiter erreicht.

Im **KÜHLRAUM**

TIP 13: Im nächsten Stock arbeitet Gordon sich per Brecheisen durch die vernagelte Tür und steht wenig später im Kühlraum. Er aktiviert den rot leuchtenden Knopf und kehrt zurück in den Eingangsbereich. Dort steigt er die Leiter hoch und krabbelt über Regale und Lüftungen in einen finsteren Metallraum. Anschließend springt Freeman so in den Aufzugsschacht, daß er gerade noch die Leiter an dessen Rückseite erwischt. Dann steht er auf der Liftkabine. Eine der Abdeckungen läßt sich einschlagen, er gelangt in die Kabine.

We've got Hostiles

Kampf gegen die **ARMY**

TIP 14: Hinter zwei Ecken findet Gordon die MP, die mit Abstand beste Allround-Waffe. Der nächste Abschnitt ist linear; achten Sie vor allem auf Selbstschußanlagen. Wo Sie dem allerersten Soldaten begegnen, bringt Sie ein Aufzug nach oben. Dort gelangen Sie an eine Abzweigung: Rechts finden Sie hinter Fließbändern ein paar Extras (nicht wirklich viele), links lauern gleich drei Selbstschußanlagen, die sich aber mit Granaten beseitigen lassen. Über Treppen geht es durch größere Armeepräsenz weiter zum nächsten Lift.

Schlacht im **FREIEN**

TIP 15: Sie stehen zum ersten Mal im Freien. Springen Sie schnell zu der Stahltür halb links. Sie landen in einem Betonbunker. Dort öffnen Sie die Tür und warten, bis sich Soldaten an Seilen herablassen. Ganz unten bringt Sie ein Metallschacht weiter. Der korrekte Weg befindet sich unter dem Ventilator. Im nächsten Metallraum nehmen Sie den mittleren Lüftungsschacht und gelangen in ein bis dahin verschlossenes Zimmer. Der rote Knopf öffnet das Tor.

RÖHREN *überwinden*

TIP 16: Die Bretterwand zertrümmern Sie mit der Brechstange. Anschließend drücken Sie in der Steuerkanzel den Knopf und warten auf die Hebebühne. Sie gelangen sowohl per Zug wie zu Fuß an einen Pool mit giftigem Schleim. Sie klettern auf die Röhren, springen in eine Luke, wieder heraus und nochmals über Rohre bis auf einen Mini-Balkon. Im großen Reaktorraum folgen Sie den Wegen. Nehmen Sie dabei möglichst viele Gegner aus der Ferne ins Visier, die meisten Biester stehen direkt neben hochexplosiven Kanistern.

Screams and Whispers

TENTAKEL *wegrösten*

TIP 17: Ein Pärchen Tentakel blockiert den Ausgang. Die beiden sind blind, reagieren aber auf Geräusche. Sie müssen schleichen, außerdem lenken Sie die Biester mit Handgranaten ab. Um die Maschine ganz oben anzuwerfen, sind zwei Abschnitte zu absolvieren. Der Weg dorthin führt von je einer Etage in der Tentakel-Halle weg.

TREIBSTOFF *nachfüllen*

TIP 18: Die mittlere Etage bringt Sie zu den Treibstoff- und Sauerstofftanks. Auf der rostigen Röhre nehmen Sie die rechte Abbiegung,



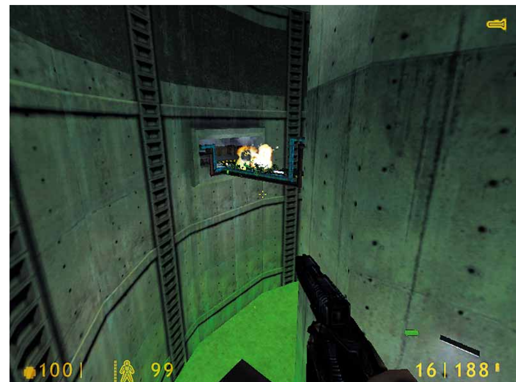
TIP 10: Der Weg ist unterbrochen, aber auf den seitlichen Röhren gelangen Sie zum nächsten Schacht.



TIP 11: Um in die hinteren Laborräume zu gelangen, muß Gordon Freeman erst den Strom abstellen.



TIP 15: Dem Kampf mit den Militärs entgehen Sie, indem Sie schnell in den Bunker springen.



TIP 16: In den gewaltigen Giftmüllsilos können Sie die Gegner aus sicherer Distanz erledigen.

weiter geht's nach oben. Sie landen im Ventilatorraum und schalten das mächtige Gebläse an. Dann klettern Sie (vorher speichern!) eine Etage höher und springen in den Raum. Der Luftstrom bläst Sie nach oben. Dort zertrümmern Sie den Bretterverschlag und das Gitter. Sie krabbeln weiter bis in den Schalterraum, drücken auf beide Knöpfe und kehren zurück zu den Tentakeln.

STROM *einschalten*

TIP 19: Jetzt geht's zur untersten Etage. Hinter dem Gang hüpfen Sie zweimal über durchbrochene Gatter und balancieren dann auf dem seitlichen Rohr. Der Aufzug bringt Sie nach unten. Sie stehen im großen Silo, fahren mit der Steuerkanzel auf dessen andere Seite und aktivieren auf beiden Trägern den Strom. Dann geht's über die lange Leiter im Liftgewölbe wieder zurück, bis Sie vor einer elektrisch geladenen Wasserpfütze stehen. Aus Metallkisten bilden Sie eine Treppe, klettern auf dem Rohr weiter und kehren in das Zimmer über den Tentakeln zurück.

Grüner **RÖHRENGANG**

TIP 20: Ein Druck auf den großen Knopf röstet die Tentakel. Jetzt ist der Weg nach unten frei. Dort lassen Sie sich fallen. Durch das Wasser geht's weiter bis in einen grün erleuchteten Raum. Sie laufen über die Rohre und gelangen an ein Drehkreuz, betätigen es und fahren damit ein weiteres Rohr aus, durch das Sie marschieren. Jetzt sollten Sie speichern, denn gleich purzeln Sie in die Tiefe.

Power Up

LILA *Monster*

TIP 21: Das lila Monster ist unverwundbar. Also flitzt Freeman direkt gegenüber in den Gang, hält sich links und läuft bis in das Silo mit radioaktivem Schleim. Unser Held klettert flink die Leitern empor und ist ganz vorsichtig: Hinter fast jeder Ecke lauern Soldaten.

GENERATOR *anwerfen*

TIP 22: Gordon sichert das Gebiet ab und wirft den gelben Lastenaufzug an. Bei der ersten Fahrt bleibt er oben und schaltet die Laserdetonatoren aus. Dann kämpft er sich bis ans untere Ende der metallenen Wendeltreppe und löst mit ein paar Schüssen den blockierten Generator. In der Stromzentrale darüber aktiviert er den linken Schalter. Jetzt läßt sich ganz oben beim Monster die Weiche drehen.

WEICHE *umstellen*

TIP 23: Oben flitzt Freeman in den linken der breiten Gänge, betätigt den Schalter und verschwindet durch die Stahltür; das große Alien wird durch Stromschläge geröstet. In aller Ruhe marschiert Gordon zum Zug, fährt auf die Drehscheibe, betätigt im Weichen-Schaltraum den Knopf und brettert durch die Betonblöcke.

On a Rail

HAKEN *wegräumen*

TIP 24: Beim Wachmann drücken Sie den Schalter, erledigen die Aliens an der Decke und sausen in die Tiefe. Im unteren Abschnitt fahren Sie erst geradeaus bis zu einer Abzweigung (die ein mächtiger Haken versperrt) und erledigen dort alle Gegner. An der nächsten Abbiegung schaltet ein Schuß auf die Weichenstell-Pfeile die Gleise um. Bei der folgenden Haltemöglichkeit steigen Sie aus, kämpfen sich bis zum Kontrollraum durch und verschieben den Haken. Sie drehen noch eine Runde mit dem Zug. Wieder an der Haken-Abzweigung, verstellt ein Schuß auf den Pfeil die Weiche, und Sie düsen nach links weiter.

Kampf im **AUFZUGSSCHACHT**

TIP 25: Jetzt fahren Sie auf dem Zug einen Aufzugsschacht empor. Oben sausen Sie kurz geradeaus, dann steigen Sie ab. Sie stehen auf dem linken von drei unterirdischen Bahnsteigen. Sind alle Gegner beseitigt, betätigen Sie hier und auf dem rechten Steig je einen Schalter.

Durchs **RAKETENSILO**

TIP 26: Jetzt sprinten Sie die Stufen empor und kämpfen sich durch ein Army-Büro. Eine weitere Treppe führt nach unten. Halten Sie sich rechts, laufen Sie zu Fuß durch den Tunnel und biegen Sie beim nächsten Haken in den Gang ein. Das rote Tor läßt Sie in das Raketensilo, von dort aus gelangen Sie in den nächsten Teil des Schienensystems.



TIP 18: An der Decke des Ventilatorraums zerschlagen Sie die Bretter und fliegen in den Lüftungsschacht.



TIP 20: Auf den glitschigen Röhren krabbeln Sie über den gewaltigen Fluß aus tödlichem Giftmüll.



TIP 22: Unterhalb der Militärbasis finden Sie einen Generator; ein paar Schläge zerstören die Kisten.



TIP 24: Ein gezielter Schuß von Gordon dreht das Signalzeichen und stellt gleichzeitig die Weiche um.

Den Raketen **AUSWEICHEN**

TIP 27: Den Soldaten mit dem Raketenwerfer schalten Sie aus, indem Sie langsam voranfahren und sich hinter die Armaturen ducken. Sie gelangen an eine Schranke. Die drei unzerstörbaren grünen Kisten überwinden Sie mit einem Sprung (dabei die »Ducken«-Taste mitdrücken), öffnen am Schalter oben die Schranke, kehren zu den Kisten zurück und marschieren nach links.

Nächste **ETAGE**

TIP 28: In die Wendeplattform fahren Sie hinein, schalten den Motor auf Stillstand und springen in die erste Bucht. Sichern Sie den Schacht ab, und klettern Sie wieder nach unten. Legen Sie kurz den Rückwärtsgang ein, und fahren Sie nach vorne in die nächste Etage (den Vorwärtsgang müssen Sie diesmal aktiviert lassen).

Endlich im **FREIEN**

TIP 29: Den Rest des Weges schaffen Sie am einfachsten, indem Sie regelmäßig die Armaturen als Deckung benutzen. Endlich ist die Tunnelfahrt geschafft. Sie stehen im Freien und marschieren durch die roten Tore weiter. Sie kommen zu einer Treppe, die wegen drei Laserdetonatoren unzugänglich ist. Bei Sprengungen würden Sie selbst in die Luft gehen, deshalb schieben Sie die kleine Metallkiste zur großen und hopsen über diese Ersatz-Stufen auf die Betonverschalung.

RAKETE *abschießen*

TIP 30: Bei den Wissenschaftlern angekommen, sprechen Sie den vordersten an und begleiten ihn zur Tür. Er aktiviert den Öffner, und Sie tun das gleiche im folgenden Raum mit der Rakete. Anschließend geht's wieder zurück ins Freie. Dort ist jetzt ein weiteres Tor offen, und Sie nehmen die Leiter bis zum nächsten Zug.

Aprehension

Auf **TAUCHSTATION**

TIP 31: Die Eisenlok gerät außer Kontrolle und stürzt in brackiges Wasser. Gordon schwimmt zu den Fässern im Eisenkasten und zerschlägt das Schloß. Über die Tonnen gelangt er ins Trockene, nimmt die Treppe und springt auf der anderen Seite der Mauer wieder ins Wasser. Dort taucht er die Gänge entlang; zwischendurch gibt's immer wieder mal Orte, an denen er frische Luft schnappen kann.

FISCH *fangen*

TIP 32: Freeman gelangt in eine Halle, in deren Mitte ein Fischmonster wütet. Er schleicht vorsichtig auf die andere Seite des Raumes und findet im rostigen Metallkäfig die Armbrust. Unser Held ist jetzt im Wasser. Bevor er auf Fischfang geht, braucht er ausreichend Munition. Die findet er hinter dem Gitter. Dann öffnet Gordon das Gatter erneut, schwimmt durch und folgt dem Gang.

KOLBEN *überspringen*

TIP 33: Im nächsten Bassin geht Gordon über den rostigen Metallpfad und springt in den rechten Teil des durchlöcherten Gitters. Er steht zwischen mächtigen Kolben, marschiert rechts nach oben, aktiviert den Strom und hüpft über die sich bewegenden Stahlpfeiler.

SURFACE *Access*

TIP 34: Unser Held gelangt in einen Computerraum. Sobald alle Aliens beseitigt sind, öffnet ein Kollege die Tür, und Gordon flitzt schnellstmöglich durch den Kühlraum. Der weitere Weg ist Routine, bis er den nächsten Wachmann trifft. Auf der oberen Plattform betätigt unser Held den Schalter »Surface Access« und erlebt eine Überraschung.

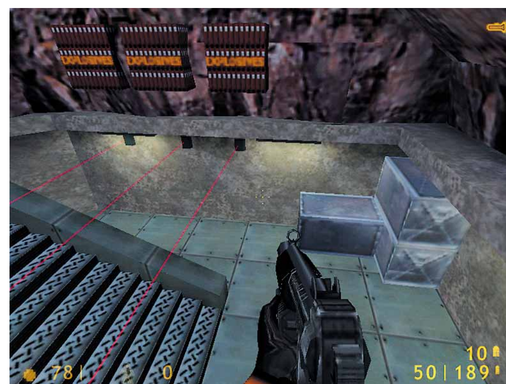
Raus aus der **MÜLLPRESSE**

TIP 35: Mr. Freeman erwacht in einer Müllpresse. Möglichst schnell hopst er über die zerberstenden Holzkisten in Sicherheit. Auf der anderen Seite liegt eine neue Brechstange, mit der sich das Bodengitter zertrümmern läßt. Er läßt sich fallen und landet im nächsten Abschnitt.

Residue Processing

Im **NUKLEARMÜLL**

TIP 36: Im Talkessel dreht Gordon am Rad mit der Aufschrift »Flow Control« und flitzt sofort anschließend die Leiter empor. Dort läßt der Held sich fallen und krabbelt durch das Müllrohr. Er gelangt in einen großen Raum. Vorsichtig folgt er dem Wachmann und schnappt sich dessen herumliegende Waffe. Gordon kehrt in die große Halle zurück, watet durch den rostigen Pool und zwängt sich in die nächste Röhre.



TIP 29: Um sicher über die blockierte Treppe zu gelangen, basteln Sie aus zwei Metallkisten Ersatz-Stufen.



TIP 31: Im Wasser zerschlagen Sie den Käfig und hopsen dann gemütlich über die schwimmenden Fässer.



TIP 33: Gordon muß über die im Takt herabstampfenden Metallkolben springen – da ist genaues Timing gefragt.



TIP 36: Der Wasserpegel senkt sich schnell ab, deshalb flitzen Sie sofort die Leiter hoch und springen ins Naß.

Über die Plattformen hopst er geradeaus, marschiert durch ein Röhrensystem und springt über den nächsten Giftmüllcontainer.

Durch das **WASSER**

TIP 37: Jetzt läßt sich Freeman ein Fließband emportragen und in den (ungiftigen) Pool fallen. Weiter geht's durch Unterwasser-Röhren und -Becken, dann verläßt Gordon das feuchte Naß in einem Gebiet mit drei Fließbändern. Im hinteren Raum legt er den mittleren Schalter um, im vorderen drückt er den grünen Knopf und flitzt dann auf das Band mit den am weitesten oben stehenden Kolben.

Über die **FLIESS-BÄNDER**

TIP 38: Die nächsten paar Minuten läßt sich Gordon immer auf das jeweils tiefere Fließband plumpsen. Schließlich erreicht er eine Stelle, an der unter ihm zwei Bänder sind. Einen Ausgang blockiert ein Laserdetonator, den aber ein gezielter Schuß beseitigt.

Questionable Ethics

WAFFEN *einsammeln*

TIP 39: Hinter dem Bodengitter lauert ein Rudel Alien-Hunde. Über die Metallkisten springen Sie auf die andere Zaunseite. Anschließend aktivieren Sie den Knopf im nächsten Zimmer und freuen sich darüber, daß ein Energiestrahl die Facehugger im Käfig für Sie erledigt. Sie kämpfen sich durch die Labors, bis Sie in einen größeren Raum mit aktivierten Laserdetonatoren in einer Ecke geraten. Auf einen davon schießen, dann sprinten Sie durch die jetzt zugängliche Tür.

LASER *aktivieren*

TIP 40: Zwischen Facehugger-Brutkästen führt eine Treppe in den nächsten Stock. Sie aktivieren vier Lasergeneratoren. Die konzentrieren sich in einem der Labors auf Knopfdruck zu einem größeren. Damit der Laserstrahl die Wand durchschlagen kann, blockieren Sie die Schutzplatte mit einer Kiste. Behende hopsen Sie hinunter und treffen drei Kollegen. Sie müssen einen bis zum Retina-Scanner in der Eingangshalle bringen.

Surface Tension

Durch den **STAUDAMM**

TIP 41: Sie schlagen sich bis zum Staudamm durch. Das rote Tor ist versperrt, also hopsen Sie ins aufgestaute Wasser und klettern gleich wieder an der Leiter empor. Oben deaktivieren Sie die Schleusenkontrolle, springen zurück ins Nasse und drehen per Hand die Gitter auf – Vorsicht, daß der Fisch Sie nicht erwischt. Jetzt stehen Sie im flachen Wasser. An dessen Ende gelangen Sie durch Röhren in eine enge Felsspalte.

VERMINTES *Gebiet*

TIP 42: Geradeaus kommen Sie zu einer Leiter und, auf der Betonverschalung laufend, gleich zu einer weiteren. Von hier aus geht es durch kleine Felsspalten zu fünf ähnlichen Gebieten weiter. Die Spalten befinden sich direkt am Boden. Sie müssen erst in einem grauen Turm die »Storm Drain Hatch« aufdrehen, dann zum verminten Gelände. Mit Schüssen aus der Schrotflinte auf den Boden machen Sie die Minen unschädlich. Der Deckel in die Tiefe ist geöffnet, Sie springen in den Schacht, zerstören das Gitter und marschieren weiter.

FELSWAND- *Kämpfe*

TIP 43: Sie hängen in einer steilen Felswand, wo jeder Fehltritt den Tod bedeutet. Bald stehen Sie oberhalb eines dicken Betonrohrs, an dessen Außenhaut Sie sich in die Tiefe gleiten lassen. Vorsichtig marschieren Sie nach links weiter. In einer Höhle finden Sie den Raketenwerfer und gehen endlich dem Helikopter an den Kragen. Anschließend klettern Sie weiter nach rechts, an Leitern und Seilen empor, und steigen ganz oben an der Steilwand wieder mal in eine Röhre.

Der **ÜBUNGS-PLATZ**

TIP 44: Sie kommen an einen Übungsplatz der Marines. Um den Abrams-Panzer brauchen Sie sich nicht weiter zu kümmern. Öffnen Sie im Schutzhäuschen das große Tor. Den Artillerie-Tank dahinter müssen Sie ausschalten. Rennen Sie an dem beigen Vehikel vorbei, verschanzen Sie sich nahe dem nächsten Tor, und jagen Sie dem Panzer eine Rakete nach der anderen rein.

Auf das **DACH**

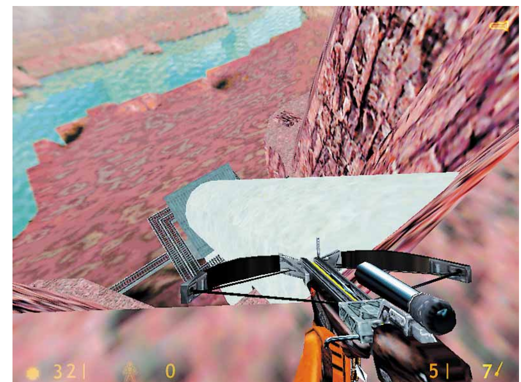
TIP 45: Die beiden Aliens sind schnell erledigt, dann marschieren Sie nach rechts um das Gebäude herum – achten Sie auf Heckenschützen.



TIP 40: Die Kiste verschieben Sie so, daß die Schutzmauer nicht runterfährt und der Laser durchschlägt.



TIP 42: Im Wachturm betätigen Sie das Drehkreuz und kämpfen sich durchs Minengebiet bis zum offenen Schacht.



TIP 43: Beim Sprung in die Tiefe ist Vorsicht angesagt; Sie müssen in der Mitte der Betonröhre runterrutschen.



TIP 44: Den Artillerie-Panzer erledigen Sie aus dieser Position, ohne selbst einen Treffer zu kassieren.

Sie krabbeln unter den Stacheldrähten durch, jagen die Stromhäuschen in die Luft und können dann über den umgeknickten Mast auf das Dach klettern. Dort springen Sie auf die Lüftungsschächte. Dahinter ist ein angekokeltes Loch, durch das Sie sich ins Gebäude gleiten lassen.

On your Own

LASER *ausschalten*

TIP 46: Das Haus ist mit Laserdetonatoren vollgestopft. Sobald Sie einen auslösen, lädt Half-Life den ganzen Level komplett neu. Die meisten Laserstrahlen passieren Sie, indem Sie durchkriechen oder drüberspringen. An der ersten Treppe verschieben Sie die Kiste so, daß Sie über den Behälter an den Stufen vorbeikommen. Die große Kiste auf dem offenen Aufzug wird zertrümmert, dann gehen Sie in das Kontrollzimmer, fahren den Aufzug nach oben, steigen auf den Lift und springen über die Laserdetonatoren auf den anderen Aufzug.

Die gerade **STRASSE**

TIP 47: Sie gelangen zu einer kurzen, geraden Straße unter blauem Himmel und verschwinden dort gleich wieder – um die Aliens kümmert sich ein Jet der Army. Ihre Sorge gilt dem Panzer. Sie schalten ihn entweder per Raketenwerfer aus, oder Sie sprinten hinter ihn auf die Böschung und beharken ihn mit Funkbomben. Um die Ecke kommen Sie in das große Gebäude. Die Wache im ersten Stock kennt den Code für die Munitionskammer. Dann springen Sie aus dem Fenster, balancieren die Balustrade entlang und kommen über Stromkästen und zwei Leitern auf das Dach eines zerstörten Gebäudes. Von einem Vorsprung (hinten links) aus gelangen Sie auf einen Trainingsplatz. Beseitigen Sie die Aliens, und schießen Sie dann mit der fest montierten Kanone das große Tor auf.

Durch die **TRÜMMER**

TIP 48: In den Turnhallen-ähnlichen Gängen lassen Sie sich von dem außerirdischen Glibber in den ersten Stock des halbkaputten Gebäudes tragen. Dort warten Sie, bis sich das Chaos legt, springen in die Tiefe und krabbeln in den Lüftungsschacht. Der wird plötzlich von Kugeln durchsiebt. Weichen Sie zurück, und erledigen Sie die Gegner von oben. Lassen Sie sich herabplumpsen. Der Weg aus der Werkstatt führt über einen der Wagenheber und durch ein Loch in der Wand. Das nächste Tor und einige Aliens erledigt wieder eine fest montierte Kanone.

Bombe in **RÖHRE**

TIP 49: Anschließend geht's auf der anderen Seite zu einer Straßenschlucht, von der Sie Alien-Schleim auf das nächste Gebäudedach befördert. Sie öffnen das Bodengitter und klettern in die Röhre. Sobald ein Soldat eine Bombe hineinlegt, krabbeln Sie schnellstmöglich rückwärts und tauchen im Wasser. Auf den Vorsprung des Hochofens springen Sie vom Geländer dahinter, gleich darauf begegnen Sie links einem Sicherheitsmann. Der öffnet sowohl die Tür nach draußen, als auch die bei der Schranke. Im Parkhaus lassen Sie das Monster links stehen und flitzen schnellstmöglich ins Freie.

Forget about Freeman

KOORDINATEN *eingeben*

TIP 50: Zwei Trampoline später stehen Sie auf einem Silo und haben die Koordinatenkarte für Luftangriffe vor sich. Sie müssen die Mauer und das hintere Eingangstor zerstören. Mit den beiden äußeren Tasten verschieben Sie das Fadenkreuz, der Schalter in der Mitte löst den Angriff aus. Dann geht's weiter in den offenen Tunnel.

Übers **WASSERGITTER**

TIP 51: Sie gelangen an eine Weggabelung. Links ist nur ein wenig Munition, rechts dagegen finden Sie eine Klapptür. Sie klettern hinunter und schieben die Metallkiste ins Wasser vor eines der halbhohen Gitter. Dann tauchen Sie weiter und erledigen vom Ufer aus den Riesenfisch. Jetzt wird wieder getaucht. Bei den Zahnrädern zwängen Sie sich jeweils durch passende Lücken.

DOCK *säubern*

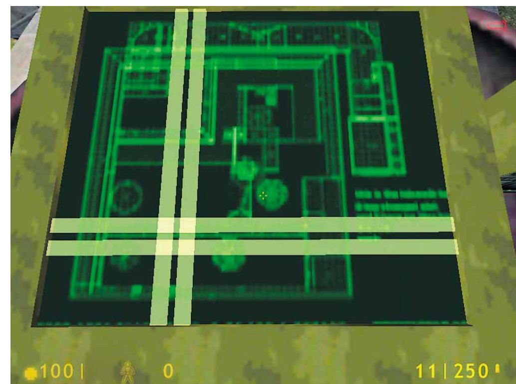
TIP 52: Flugs klettern Sie die Leiter hinauf und stehen mit Militärverbänden und einem Panzer wieder im Freien – vernichten! Sie fahren per



TIP 46: Damit der Aufzug hochfahren kann, muß erst die gewaltige Kiste zu Kleinholz zerschlagen werden.



TIP 47: Über Stromkästen und Leitern gelangen Sie mit etwas Geschick aufs Dach eines halbkaputten Gebäudes.



TIP 50: Auf der Karte verstellen Sie per »E«-Taste die Lineale und lösen mit dem mittleren Knopf einen Angriff aus.



TIP 51: Um die Absperrung zu überwinden, schieben Sie die Kiste ins Wasser und hopsen auf den Ponton.

Aufzug ins Gebäude. Mit dem Panzer schießen Sie die Tür auf. In dem Gang dahinter lauert eine außerirdische Flak – die ein Strahl des Laserwerfers zerstört. Im Kabäuschen dahinter drücken Sie den Knopf und fahren gemeinsam mit dem Lkw in die Tiefen des Lambda-Komplexes.

Lambda Core

In den **HAUPT-REAKTOR**

TIP 53: Um ein paar Ecken gelangt Gordon in eine große Lagerhalle. Die Kisten im Seitengang fallen seiner Brechstange zum Opfer, in einer stockfinsteren Ecke bringt ihn ein Aufzug eine Etage nach unten. Jetzt läßt ein Wissenschaftler Gordon in den Hauptreaktor.

REAKTOR-KERN *aktivieren*

TIP 54: Hier muß Freeman zwei Kühlpumpen und den Reaktorkern aktivieren. Die Eingänge zu den Pumpen befinden sich jeweils gegenüber der langen, roten Maschine; einer der Gänge ist zwar blockiert, aber unser schlanker Held quetscht sich durch die Trümmer. Er kämpft sich bis zu den gewaltigen Aggregaten.

Der **PEGEL** *steigt*

TIP 55: Zwei Knöpfe später steht genug Wasser bereit. Freeman läßt sich in das tiefe Bassin fallen, taucht durch den Gang und betätigt die beiden Drehkreuze. Der Pegel steigt, er erklimmt die Leitern und flitzt in der gleichen Richtung wie die Funken zur Tür. Dahinter findet er einen defekten Aufzug und klettert in dessen Schacht. Dann marschiert er in den großen Teleporter-Raum.

TELEPOR-TIEREN *für Könner*

TIP 56: Das linke der beiden Glühlichter versetzt Gordon hinter den Zaun; er muß aufpassen, daß er auf einer Drehplattform landet. Von da aus schickt ihn jeder nummerierte Eingang woanders hin. **EINGANG 1:** ein großer Raum mit Facehuggern – meiden! **2:** die mittlere Beam-Ebene. **3:** Nachschub, mitnehmen! **4:** die oberste Beam-Ebene. **5:** Nachschub, wieder mitnehmen. **6:** witzig, aber gefährlich. **7:** Der gesuchte Weg. **8:** Nachschub mitnehmen. **9:** Stromschläge, tödlich. Die korrekte Reihenfolge fürs Weiterkommen: Gordon muß nacheinander die Eingänge **2** – **4** – **7** nehmen.

Der **RUNDE** *Raum*

TIP 57: Gordon steht im nächsten runden Raum. Er muß in zwei gegenüberliegenden Buchten jeweils einen Schalter betätigen, dann öffnet sich die Schleuse zum Teleporter in der Mitte.

Das **DIMEN-SIONSTOR**

TIP 58: Gordon springt in den mit »2« markierten Teleporter. Den Wissenschaftler im Dimensionstor verteidigt Freeman gegen die Aliens, dann rennt er zur Sprungmarke und wartet auf das Signal.

Xen

Erste **ALIENWELT**

TIP 59: Gordon steht mutterseelenallein auf einer Plattform in der fremden Dimension. Er nimmt all seinen Mut zusammen, viel Anlauf und hopst mit dem Super-Sprung auf die benachbarte sowie gleich weiter auf die nächste der größeren Flächen. Von dort läßt er sich über kleinere Plattformen bis auf das Dach der großen Alien-Muschel tragen. Elegant gleitet er auf einen der drei Außenstachel hinab. Von dort kämpft er sich durch, bis er direkt hinter einer Heilungs-Pfütze einen Durchgang in das Innere der Höhle findet. Er betätigt jeden der drei braun-beigen, stacheligen »Pilze« und sprengt dann den »Korb« in einer der Ecken. Wenig später baut sich ein Teleporter auf.

Dreibeiniger **GONARCH**

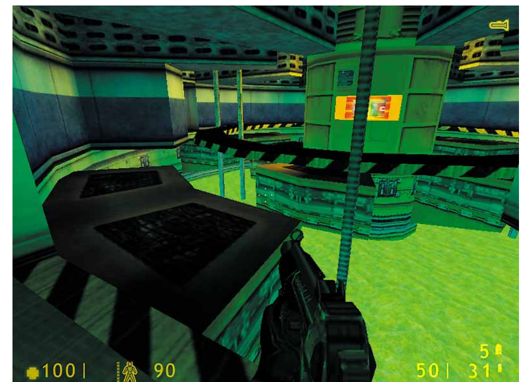
TIP 60: Jetzt steht er vor einem säuresprühenden Ungetüm: Gonarch. Gordon muß das Biest dazu bewegen, sich in seine Höhle zurückzuziehen – anders kriegt man das Spinnennetz davor nicht weg.

Der **TALKESSEL**

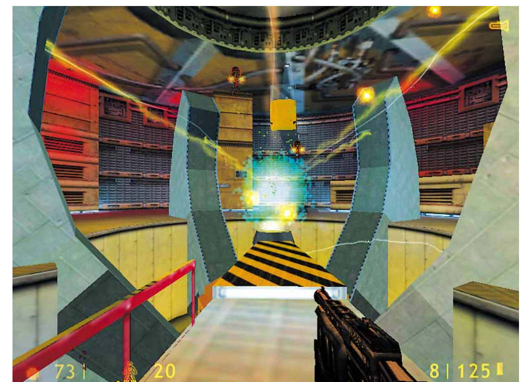
TIP 61: Sobald Gonarch angeschlagen ist, läuft Gordon ihm nach. In dem Minitalkessel wiederholt sich das Spiel. Links hinten kann Gordon sich in die Tiefe fallen lassen, in einer der Mini-Höhlen gibt's wieder heilende Flüssigkeit. Irgendwann durchbricht Gonarch das nächste Netz. Gordon folgt ihm, läßt sich durch das waagrechte Alien-Gewebe fallen und beharkt das Monster von unten. Es bricht durch, und er gibt ihm den Rest. Im Boden tut sich ein Dimensionstor auf.



TIP 55: Sobald beide Pumpen aktiviert sind, öffnen Sie im Reaktor das Kühlsystem und schwimmen nach oben.



TIP 57: Auf dem Metallring in der Mitte sind Sie sicher; wenn er sich hebt, müssen Sie sich aber ducken.



TIP 58: Wenn der freundliche Wissenschaftler sein Okay gibt, springen Sie sofort in das Dimensionstor.



TIP 61: Bei Angriffen zieht sich Gonarch in seine Höhle zurück, und Gordon folgt der Bestie nach.

Interloper

In die **HÖHE**

TIP 62: Sie stehen jetzt auf einer gewaltigen Plattform. Links hinter den Felsen ist ein Höhleneingang. Folgen Sie den Tunneln, und Sie gelangen zu einem herabsinkenden Pfeiler. Stellen Sie sich auf dessen Spitze. Von oben arbeiten Sie sich über kleinere Plattformen immer weiter nach unten. Schließlich hopsen Sie auf den Rücken eines der blauen Aliens und lassen sich zum Teleporter tragen.

Wieder **TENTAKEL**

TIP 63: Sie stehen in einer dunklen Grotte. Flitzen Sie ins Helle, links herum und auf den offenen Platz. Rechterhand ist eine Höhle, in der Sie ein bißchen Nachschub finden. In der Felswand schräg gegenüber geht es weiter. Halten Sie sich rechts, springen Sie über die Wackersteine und dann am lila Monster vorbei. Dann schleichen Sie sich auf dem oberen Ring an zwei Tentakel-Wohnungen vorbei.

Abenteuer in der **ALIENFABRIK**

TIP 64: Nach wenigen Schritten stehen Sie vor einem Teleporter und landen in der Alienfabrik. Die Außerirdischen beachten Sie erst nach ein paar Minuten. Ein Aufzug bringt Sie einen Stock höher, dort steigen Sie aus und warten, bis er wieder unten ist. Dann springen Sie auf das Dach und lassen sich bis zu den Fließbändern tragen. Das hintere befördert Sie in eine blau schimmernde, giftige Lache.

BEHÄLTER *nicht zerstören*

TIP 65: Sie hopsen ins Trockene und legen sich mit dem ersten Alien an. Folgen Sie dem Weg; einmal lassen Sie sich auf mächtigen Kolben nach oben tragen, und einmal sprengen Sie sich bei zwei Fässern den Weg frei. Achten Sie sonst peinlich darauf, die Behälter nicht zu stark anzukratzen, drinnen sind nämlich wirklich kräftige Aliens.

Drehende **AUFZÜGE**

TIP 66: Sie gelangen an rot leuchtende, außerirdische Lüftungsschächte und krabbeln hinein. Den tiefen Schacht lassen Sie sich runterplumpsen und stehen in der nächsten Fabrikhalle. Wieder erledigen Sie alle Aliens in Reichweite, dann lassen Sie sich von den wirbelnden Lifts bis ganz nach oben tragen und springen in das Dimensionstor. Jetzt stehen Sie in fast völliger Dunkelheit. Sie hopsen über die paar Felsbrocken und in den Teleporter: Nihilanth erwartet Sie.

Nihilanth

Orange **KRISTALLE**

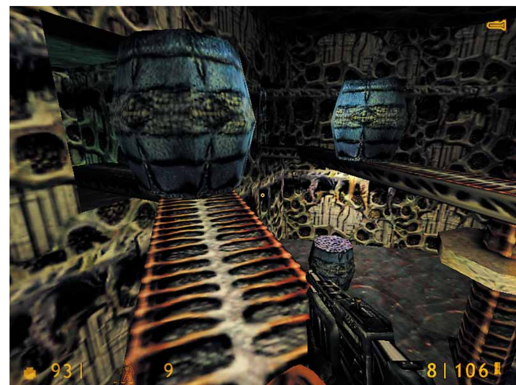
TIP 67: Das gewaltige Riesenbaby ist der Endgegner. Sie müssen erst die drei orangenen Kristalle an der Wand zerstören, jeweils zwei Treffer mit der Panzerfaust erledigen das. Nehmen Sie hinter den spitzen Felsnadeln Deckung. Nihilanth schießt gelegentlich mit grünen Teleporterkugeln, die Sie in kleinere Levels mit verhältnismäßig wenig Gegnern, aber viel Munition schicken.

TELEPORTER- *Welten*

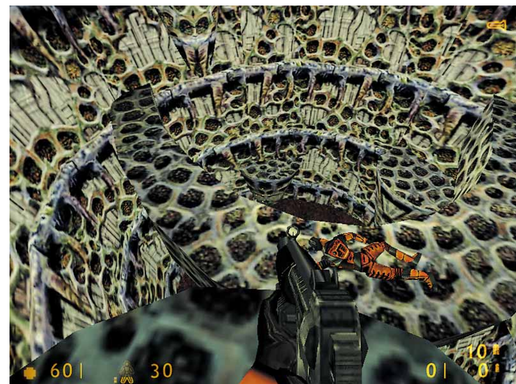
TIP 68: Die erste Kugel versetzt Sie in eine beige Halle mit schrägen Verstrebungen. Wacker springt Gordon an den seitlichen Plattformen empor, das grüne Kraftfeld bringt ihn zurück zu Nihilanth. In der nächsten dieser Hallen ist ganz in der Ecke, blau ausgeleuchtet, ein Munitions- und Medizinlager. Gordon erledigt die Aliens, hopst dann auf eine der Kugeln und läßt sich zum grünem Kraftfeld tragen. In der dritten Kammer schließlich landen Sie in dreckigem Wasser. Sammeln Sie möglichst viel Munition ein (Achtung:Riesenfische), und springen Sie dann ins Trockene. Das außerirdische Trampolin in der Saalmitte bringt Sie zurück zum Endgegner.

NIHILANTH *vernichten*

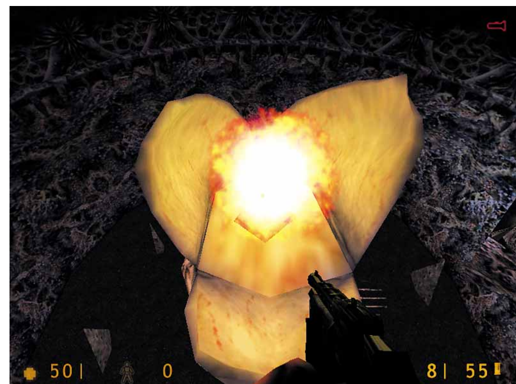
TIP 69: Sobald die Kristalle kaputt sind, ist der fliegende Fleischklops so gut wie erledigt. Jetzt schießen Sie noch aus allen Kanonenrohren auf ihn, bis sich seine Schädeldecke öffnet. Dann machen Sie mit Hilfe der Sprungflächen einen gewaltigen Satz über Nihilanth, ballern in sein grell leuchtendes Teleporter-Gehirn – das war's auch schon. Sie landen in der nächsten Zwischendimension und plaudern mit dem Herrn im Anzug. Der bietet Ihnen einen Job an. Sie hopsen in die grünen Funken. Herzlichen Glückwunsch, Sie sind unter Vertrag! PS



TIP 64: Die Fässer in der Alienwelt lassen Sie besser unbeschädigt - darin werden neue Monster ausgebrütet.



TIP 68: Dank der reduzierten Schwerkraft kann Gordon größere Entfernungen mit einem Sprung überwinden.



TIP 69: Die Kristalle sind zerstört, Nihilanth ist schwer angeschlagen: Jetzt erledigt ihn ein Schuß.



TIP 69: Geschafft! Noch ein einziger Sprung, und Gordon hat einen neuen, aufregenden Job angenommen.

Veni, vidi, vici

Age of Empires
Rise of Rome

Endlich dürfen Sie Age of Empires als Römer spielen. Wie Sie am sichersten Ihr neues Weltreich erschaffen, haben unsere Weisen für Sie auf Papyrus festgehalten.

Wir haben für Sie sämtliche Einsätze der Missions-CD Rise of Rome zu Microsofts Age of Empires gelöst. Bringen Sie in den ersten drei Kampagnen Rom zu neuer Glorie, um es in der letzten wieder zu zerstören.

Kampagne 1: Rise of Rome

Szenario 1: Birth of Rome

Zuerst: **PRIESTER**

TIP 1: Sie werden von allen Seiten her bedroht und schon nach kürzester Zeit attackiert. Bilden Sie schnell zwei Priester aus, um gegnerische Angreifer konvertieren und eigene Krieger heilen zu können. Bauen Sie Steine im Osten ab, und errichten Sie im Westen einige Türme an den Fahnen. Sobald Sie genug Ressourcen haben, führen Sie ein Upgrade für die Verteidigungsanlagen durch.



Birth of Rome: Einen Turm an jede Fahne.

STEINABBAU *hat Vorrang*

TIP 2: Kümmern Sie sich primär um den Abbau von Steinen. Wenn die Lager im Osten leer sind, ziehen Sie mit Ihren Steinmetzen ein Stück nach Westen. Dort finden Sie weitere Vorkommen. Errichten Sie immer, wenn Sie über genügend Steine verfügen, einen weiteren Turm. Während die meisten Fahnen in der Nähe Ihres Lagers liegen, steht eine abseits im Norden bei (1). Schicken Sie zehn Reiter hin, um den Ort zu sichern. Sobald Sie an jeder Fahne einen Turm gebaut haben, ist das Szenario gewonnen.

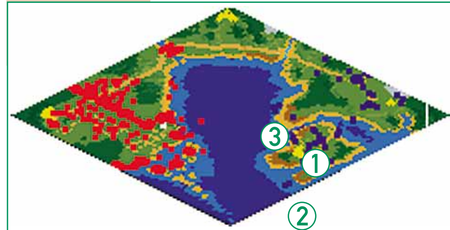
Szenario 2: Pyrrhus of Epirus

MAUERN *errichten*

TIP 3: Mauern Sie Ihre Insel bei (2) vollständig ein, damit der Feind nicht landen kann. Um Ihre Stadt bei (1) zu sichern, sperren Sie die Brücke bei (3). Errichten Sie Mauern und Abwehrtürme, und setzen Sie rasch Priester ein, die Gegner konvertieren. Sobald Ihre Wirtschaft brummt, ummauern Sie die ganze Stadt.

BALLISTEN *bauen*

TIP 4: Ihr Gegner startet mit einer beachtlichen Anzahl an Truppen. Wenn Sie jedoch die ersten Angriffe mit Hilfe von Priestern und Kriegsgaleeren abgewehrt haben, kehrt Ruhe ein. Beginnen Sie mit der Forschung. Um die Stadt Ihres Widersachers zerstören zu können, benötigen Sie zehn Ballisten und zwei Priester. Während die Ballisten vorrücken und unwichtige Gebäude sowie leichte Einheiten des Gegners zerstören, konvertieren die Priester wichtige Gebäude und Kriegselefanten.

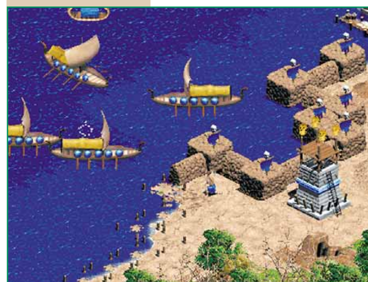


Pyrrhus of Epirus: Mauern Sie sich vollständig ein.

Szenario 3: Syracuse

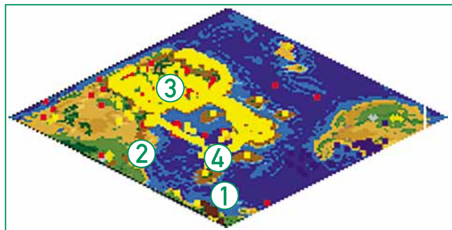
HAFEN *zerstören*

TIP 5: Da Ihr Gegner nicht über eigene Dorfzentren und Arbeiter verfügt, kann er auch keine Waren produzieren. Seine einzige Chance ist die Fischerei. Damit er den Fisch nicht gegen Gold tauschen kann, zerstören Sie den Hafen bei (1). Vernichten Sie dann den Spiegelturm bei (4). Da die Einwohner von Syrakus Sie nicht weiter belästigen werden, können Sie in Ruhe eine prächtige Stadt errichten. Konzentrieren Sie sich auf den Gold- und Holzabbau, und erschaffen Sie vier Priester, nachdem diese alle Eigenschaften erlernt haben. Zusammen mit zehn Ballisten erobern sie dann die nahe feindliche Stadt für Sie.


Zu Tip 3: Wenn Sie Ihre Insel einmauern, kann der Gegner keine Truppen anlanden.

Bekehren Sie **ARCHIMEDES**

TIP 6: Sichern Sie sich die kleinen Inseln in der Umgebung. Dort finden Sie ausreichend Gold und Holz. Syrakus ist stark befestigt und kann nur von der südlichen Küste bei (2) aus angegriffen werden. Landen Sie Ihre Truppen dort an, und beginnen Sie systematisch mit der Zerstörung der Stadt. Sobald Sie



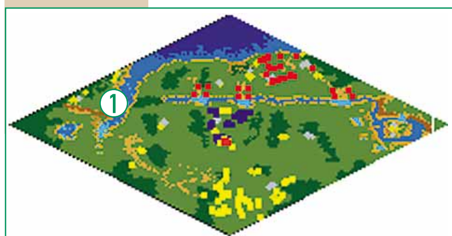
Syracuse: Bekehren Sie Archimedes.

Punkt (3) erreicht haben, ziehen Sie die Ballisten zurück und bekehren den Helden Archimedes. Dieser darf auf gar keinen Fall sterben! Anschließend schicken Sie zehn Legionäre in das markierte Gebiet.

Szenario 4: Metaurus

TRUPPEN *sammeln*

TIP 7: Ziehen Sie sofort alle Ihre Einheiten zusammen, um die ersten Angreifer abzuwehren. Bilden Sie weitere Dorfbewohner aus, und teilen Sie diese zum Holzhacken ein. Der Gegner ist Ihnen überlegen – bereiten Sie die Evakuierung der Stadt vor, um in eine etwas ruhigere Zone umzusiedeln. Errichten Sie am Westufer ein Regierungsgebäude und einen Hafen. Mit einem Transportboot setzen Sie Ihre Dorfbewohner auf die Halbinsel bei (1) über und errichten sofort ein Dorfzentrum. Danach bringen Sie auch alle weiteren Einheiten auf das andere Ufer.



Metaurus: Ziehen Sie auf die Halbinsel (1) um.

WUNDER *bauen*

TIP 8: Auf dieser Halbinsel sind Sie vollkommen sicher, da Ihr Gegner Sie nicht erreichen kann. Stampfen Sie in Ruhe eine kleine Stadt aus dem Boden, und erforschen Sie die Eisenzeit. Danach wird Ihnen die Möglichkeit gegeben, ein Weltwunder zu errichten. Die benötigten Ressourcen finden Sie in der Nähe. Achten Sie darauf, daß Sie Steine und Gold nicht vorher verschwenden. Hat Ihr Weltwunder 2.000 Jahre überstanden, gehen Sie auch aus diesem Gefecht als strahlender Sieger hervor.

Szenario 5: Zama

BLITZANGRIFF *nach Norden*

TIP 9: Ihr Gegner ist gefährlich und kann nur in der Anfangsphase so stark angeschlagen werden, daß er sich nicht mehr wehren kann. Rüsten Sie Ihre Steinwerfer zu Katapulten auf, und greifen Sie mit Ihren gesamten Streitkräften die rote Stadt im Norden an. Ihr Ziel ist es, bei (1) das Dorfzentrum zu zerstören und alle Dorfbewohner des Gegners zu töten. Achten Sie dabei vor allem auf die feindlichen Priester.



Zama: Schlagen Sie sofort gegen Rot los.

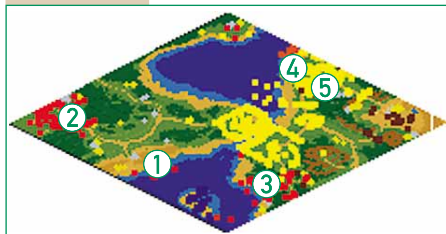
VORSICHT *vor den Priestern*

TIP 10: Bauen Sie schnell Ihre Stadt aus. Setzen Sie vor allem auf Priester und Streitwagen. Bauen Sie mit möglichst vielen Dorfbewohnern die benötigten Rohstoffe ab, und errichten Sie ein Weltwunder, sobald Sie über genügend Holz, Gold und Steine verfügen. Passen Sie auf, daß der Feind nicht mit den verbliebenen Priestern Ihre Dorfbewohner konvertiert. Schicken Sie auftauchenden Betbrüdern sofort eine Abteilung Streitwagen entgegen.

Szenario 6: Mithridates

FESTUNG *erobern*

TIP 11: Ihre Kriegsschiffe greifen den Hafen bei (1) an; landen Sie danach an dieser Stelle mit Ihren Truppen. Ziehen Sie nach Norden, und attackieren Sie die Karthager bei (2). Als erstes muß das Dorfzentrum zerstört werden. Danach errichten Sie an derselben Stelle Ihre eigene Ansiedlung. Die Karthager besitzen noch eine zweite Stadt bei (3) – fangen Sie von dort kommende Schiffe mit Ihren Triremen ab.



Mithridates: Zuerst wird der Hafen (1) zerstört.

HAFEN *zerstören*

TIP 12: Bauen Sie einen Hafen sowie fünf Katapult- und fünf normale Triremen. Mit diesen greifen Sie die Hafenanlagen bei (3) an. Danach können Sie die Karthager problemlos auch vom Rest der Küste vertreiben. Sobald Sie zehn Ballisten hergestellt haben, starten Sie im Norden (4) eine Invasion. Nachdem die Küste geräumt wurde, landen Ihre Kriegsmaschinen an und bahnen sich einen Weg zum Weltwunder bei (5). Achten Sie dabei auf die Kavallerie, gegen die Ihre Speerschleudern wehrlos sind.

Kampagne 2: Ave Caesar!

Szenario 1: Caesar vs. Pirates

TRIREMEN *bauen*

TIP 13: Schicken Sie Cäsar zum Dorf bei (1), welches Sie übernehmen. Verschwenden Sie keine Ressourcen für Landeinheiten, da sich der Krieg zum größten Teil auf dem Meer abspielt. Kommandieren Sie sechs Dorfbewohner zum Holzhacken ab, und stellen Sie zwei Steinmetze ein. Während Sie die Küste mit einer Reihe von Türmen sichern, sollten Sie in Ihrem Hafen Triremen und Katapult-Triremen konstruieren, da bald Piraten auftauchen.

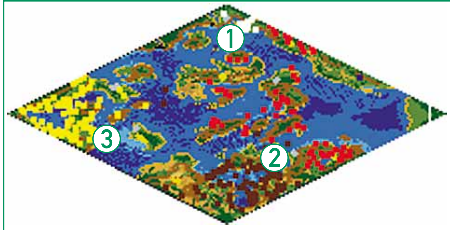
Erst **ROT**, *dann* **BRAUN**

TIP 14: Die roten Piraten sind schwach und lassen sich mit vier Triremen leicht vernichten. Klappern Sie die Inseln ab, und demolieren Sie die Häfen nebst Verteidigungsanlagen. Danach sind die braunen Piraten dran. Damit Ihre Schiffe in die Bucht problemlos eindringen können, reißen Sie zunächst die Mauern bei (2) nieder und vernichten die Ab-

wehrtürme. Nachdem die Häfen kaputt sind, ziehen Sie Ihre Schiffe erst mal zur Reparatur zurück.

CÄSAR *greift ein*

TIP 15: Die gelben Piraten sitzen in einer gut gesicherten Bucht. Laden Sie Cäsar und vier Arbeiter in ein Transportboot; attackieren Sie mit Ihren Schiffen die Küste bei (3). Dann landen dort auch Ihre Einheiten an. Während sich Cäsar um feindliche Katapulte und Kavallerie kümmert, errichten die Arbeiter einen Hafen in der Bucht. So können Sie die Piraten von innen heraus zerstören.



Caesar vs. Pirates: Erst Rot, dann Braun, dann Gelb.

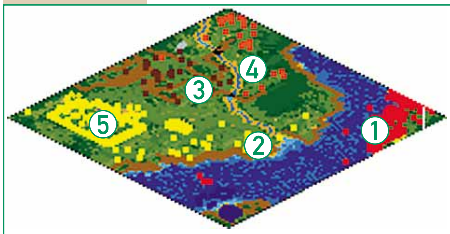
Szenario 2: Britain

SOFORT *angreifen*

TIP 16: Nachdem der erste Angriff abgewehrt wurde, machen Sie sich mit Ihrer Flotte auf nach (1). Dort verwüsten Sie alles, was Ihre Schiffe erreichen können. Achten Sie darauf, auch die beiden Fähren zu erwischen, die in der Nähe vor Anker liegen.

Katapulte **ZURÜCKHALTEN**

TIP 17: Nachdem Sie die Küste bei (2) geräumt haben, landen Sie dort mit allen Truppen. Ihre Zenturios und Legionäre vernichten die anstürmenden Streitwagen. Achten Sie darauf, daß Ihren aufgerüsteten Ballisten nichts zustößt. Die Katapulte sollten sich im Hintergrund halten, da sie sonst leicht Ihre eigenen Kämpfer treffen.



Britain: Erobern Sie die Ruinen bei (3), (4) und (5).

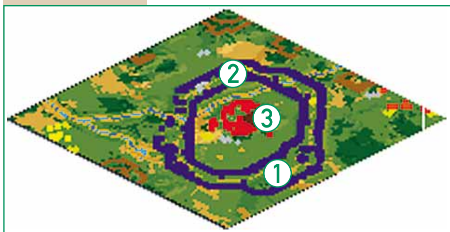
LAGER *erobern*

TIP 18: Wenden Sie sich nach Osten, und zerstören Sie die Städte dort – der Gegner ist glücklicherweise noch in der Bronzezeit. Da Sie kein Dorfzentrum erobern können, müssen Sie eine Lagergrube einnehmen, um Waren einlagern zu können. Erobern Sie die beiden Ruinen bei (3) und (4). Schicken Sie danach Ihre Katapult-Streitmacht nach (5). In der Stadtmitte des dortigen Ortes liegt die letzte Ruine.

Szenario 3: Alesia

5 **BALLISTEN**

TIP 19: Bauen Sie bei (1) Holz und bei (2) Gold ab. Derweil errichten Sie rasch eine Waffenschmiede, um fünf Ballisten zu konstruieren. Brechen Sie ein Stück Ihrer Innenmauer bei (1) ab, und betreten Sie mit Ihren Starteinheiten und den fünf Katapulten den inneren Kreis. Dort liegt das Dorf, in dem sich der gallische Führer aufhält. Bahnen Sie sich einen Weg bis zu (3), und vernichten Sie dort die Abwehrtürme. Der Kavallerie schicken Sie Ihre Fußtruppen entgegen. Danach erledigen Sie Vercingetorix mit den Ballisten.



Alesia: Fünf Ballisten gegen Vercingetorix.

JAGD *auf Vercingetorix*

Szenario 4: Caesar vs. Pompejus

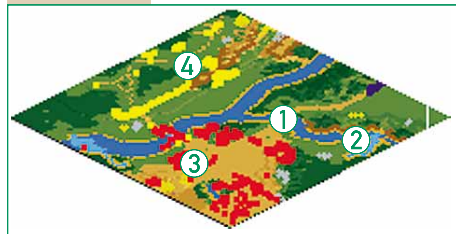
Zugänge **ZUMAUERN**

TIP 20: Verlegen Sie Ihre Truppen zum Übergang bei (1). Dort bauen Sie eine Abwehrmauer mit mindestens zwei Türmen. Der Zugang bei (2) kann ebenfalls zugemauert werden – auch dort errichten Sie zwei Türme und plazieren zwei bis drei Katapulte. Ihr Gegner schickt oft einzelne starke Einheiten durch die Gegend. Suchen und konvertieren Sie diese mit ein paar Priestern.


Zu Tip 20: Wenn Sie die schmalen Durchgänge besetzen, kann Pompejus nicht in Ihre Stadt einfallen.

SCHMIEDEN *attackieren*

TIP 21: Um die beiden Städte zu zerstören, benötigen Sie alles in allem zehn Reiter, zehn aufgerüstete Ballisten und zwei Priester. Während sich die flinke Kavallerie um Katapulte und Ballisten kümmert, zertrümmern Ihre Kriegsmaschinen die Gebäude. Konzentrieren Sie sich bei Ihren Angriffen zunächst auf die feindlichen Waffenschmieden an den Punkten (3) und (4), da dort die störenden Katapulte hergestellt werden.



Caesar vs. Pompejus: Errichten Sie Mauern bei (1).

Kampagne 3: Pax Romana

Szenario 1: Actium

TÜRME, *Türme, Türme!*

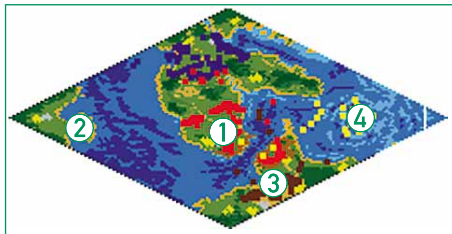
TIP 22: Befestigen Sie nach dem ersten Angriff erst mal Ihre Stadt. Riegeln Sie den südöstlichen Zugang ab, und stellen Sie überall Abwehrtürme auf. Das verschafft Ihnen Zeit, Ihre Ansiedlung aufzubauen. Richten Sie Ihre Forschung auf verbesserte Ballisten aus.

Vom **MEER** *aus angreifen*

TIP 23: Die Stadt bei (1) ist gut befestigt. Greifen Sie zunächst von See aus an. Dabei setzen Sie Katapult-Triremen ein, welche über eine höhere Reichweite verfügen als die Abwehrtürme des Gegners. Sind zehn Ballisten fertiggestellt, attackieren Sie Mark Antons Siedlung auch über Land.

Hafen **EROBERN**

TIP 24: Die braune Stadt ist nur schwer zu besiegen. Errichten Sie bei (2) ein neues Lager, um den Nach-



Actium: Kleopatras Galeere muß versenkt werden.

schub von Steinen und Gold zu sichern. Sobald wenigstens zehn Ballisten und zwanzig schwere Kriegsschiffe auf Ihr Kommando hören, starten Sie eine Offensive im Süden der braunen Stadt. Arbeiten Sie sich langsam Richtung Norden vor, und erobern Sie mit einem Priester den Hafen.

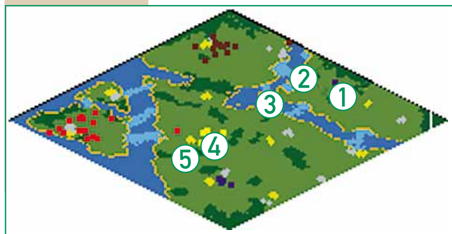
Galeere von **HINTEN** *angreifen*

TIP 25: Kleopatras Galeere bei (4) wird von starken Flottenverbänden bewacht. Von hinten ist das Schiff jedoch einfach zu erreichen. Setzen Sie einen Priester in ein Transportboot. Dieses nähert sich Kleopatra vorsichtig und läßt den Priester im seichten Gewässer aussteigen. Erklären Sie ihn zum Märtyrer, womit Sie das Schiff der Königin auf einen Schlag konvertieren. Dann zerstören Sie es.

Szenario 2: Year of the four Emperors

Dorf **VERLEGEN**

TIP 26: Demolieren Sie das Stadtzentrum, und errichten Sie es beim Weltwunder (1) neu. So können Sie das gute Stück effektiver schützen. Der braune Gegner wird schon nach kürzester Zeit versuchen, Ihr Wunderwerk anzugreifen. Da er dafür den Fluß bei (2) überqueren muß, bauen Sie einen Hafen und postieren dort Schiffe, um seine Krieger zurückzuschlagen. Der Übergang wird zugemauert und mit sechs Türmen verstärkt. Die Brücke bei (3) schließen Sie auf die gleiche Art.



Year of the four Emperors: Schützen Sie Ihr Wunder.

GELB *attackieren,* **BRAUN** *ignorieren*

TIP 27: Der gelbe Spieler hat anfangs kaum Krieger. Trainieren Sie zehn Axtkämpfer. Schicken Sie diese nach (4), und vernichten Sie das gelbe Dorf. Durch die Barrikaden an den Flußübergängen bei (2) und (3) hungern Sie den braunen Spieler aus.

ATTACKE *aufs rote Wunder*

TIP 28: Der rote Spieler wird Sie nicht angreifen, bevor Sie ihn nicht attackiert haben. Zerstören Sie mit je zehn Ballisten und Streitwagen sein Weltwunder bei (5), und ziehen Sie sich auf Ihre Halbinsel zurück. Schlagen Sie die folgenden Angriffe zurück. Rot hat dabei seine Stadt entblößt, mit der Ihre Truppen daraufhin leichtes Spiel haben. Nun müssen Sie nur noch Ihr eigenes Wunder bauen.

Szenario 3: Ctesiphon

SOFORT *Gelb angreifen*

TIP 29: Bauen Sie bei (1) Steine ab. Derweil rücken Ihre Truppen vor und unternehmen einen Angriff auf die gelbe Stadt bei (2). Während das Katapult die Türme in Schutt und Asche legt, stürzen sich Ihre Soldaten auf die Fußtruppen des Gegners.

WALL *errichten*

TIP 30: Nachdem Gelb ausgeschaltet ist, ziehen Sie sich zurück und errichten einen Wall mit Türmen am Rande des Waldes bei (2). Die Mauer blockiert den Weg einiger roter Dorfbewohner zu ihren Ressourcen – die arglosen Leute laufen dann ins Feuer der Türme. Sobald die Angriffe der roten Feinde nachlassen, ziehen Sie nach (3) und (4). Dort finden Sie zwei Artefakte. Das dritte Artefakt müssen Sie auf der Karte suchen, da es nach dem Zufallsprinzip verteilt wird. Bringen Sie die eroberten Artefakte nach (5).



Ctesiphon: Bei (1) sind reiche Steinvorkommen.

Szenario 4: Queen Zenobia

ANGRIFF *auf Zenobia*

TIP 31: Errichten Sie beim nordöstlichen Dorfzentrum (1) einen Hafen, wo Sie fünf Schiffe bauen. Mit denen zerstören Sie die Häfen der östlichen Insel. Passen Sie jedoch auf die Abwehrtürme auf, die Zenobia überall errichten ließ. Wenn alle Häfen und Schiffe zerstört sind, nehmen Sie die Gebäude nahe der Küste unter Beschuß. Danach wird die Königin Sie nicht mehr behelligen.

In der **EISENZEIT** *losschlagen*

TIP 32: Ziehen Sie Mauern quer über die Inseln, auf denen Ihre Dorfzentren stehen. Verstärken Sie die Wälle mit Türmen und Bogenschützen. Arbeiten Sie sich bis in die Eisenzeit vor. Haben Sie diese Epoche erreicht, wird es Zeit für einen Großangriff. Die Gegner haben keine Flotten – attackieren Sie also zunächst vom Meer aus. Wenn die Küsten erst einmal geräumt sind, folgen Angriffe durch Kavallerie und Ballisten.

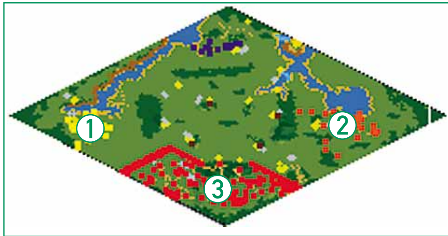


Queen Zenobia: Bauen Sie eine starke Flotte auf.

Szenario 5: Coming of the Huns

Tribute **ZAHLEN**

TIP 33: Zahlen Sie zunächst brav die Tribute an die Hunnen, um nicht angegriffen zu werden. Den gelben Gegner bei (1) können Sie ausschalten, indem Sie zu Beginn einen Hafen errichten und auf dem Seeweg die Siedlung attackieren. Bringen Sie Axtmänner mit einem Transportschiff nach (1). Greifen Sie bevorzugt das Dorfzentrum und die Dorfbewohner an. Vergessen Sie in der Zwischenzeit jedoch



Coming of the Huns: Ignorieren Sie die Hunnen.

nicht, Ihre Stadt zu sichern, da die Verbündeten der Hunnen bei (2) nach kurzer Zeit Angriffe starten werden. Die Siedlung dieser Schurken schalten Sie auf die gleiche Weise wie die der Gelben aus. Allerdings müssen Sie Kavallerie-Einheiten einsetzen, da Ihre Axtschwinger dafür zu schwach sind.

BALLISTEN *gegen Hunnen*

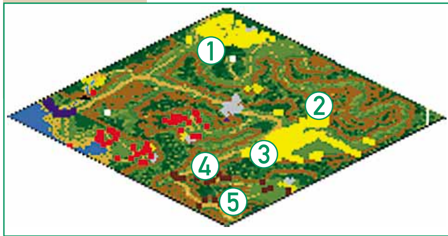
TIP 34: Für die Hunnensiedlung bei (3) benötigen Sie schweres Kriegsgerät: Attackieren Sie mit mindestens zwölf Ballisten und vier Priestern.

Kampagne 4: Enemies of Rome

Szenario 1: Crossing the Alps

RICHTIG *formieren*

TIP 35: Stellen Sie Ihre Truppen richtig auf: Kriegselefanten bilden die erste Reihe, Elefantenschützen die zweite. Die gepanzerten Elefanten folgen als letztes. Schicken Sie regelmäßig Späher vor, und ziehen Sie nach Norden. Nach kurzer Zeit treffen Sie bei (1) auf eine schlecht befestigte Stadt der Römer. Um kein Feuer auf sich zu ziehen, reißen Sie die Stadtmauer mit gepanzerten Elefanten ein. Dann verlassen Sie die Stadt in Richtung Osten.



Crossing the Alps: Die Formation ist wichtig.

TÜRME *ignorieren*

TIP 36: Halten Sie sich südlich, und Sie werden auf eine weitere Stadt der Römer bei (2) treffen. Marschieren Sie dort einfach ein, wobei Sie die Verteidigungstürme ignorieren. Sind Sie bei (3) angelangt, rennen Ihre gepanzerten Kriegselefanten die Mauern ein. Die Schlucht bei (4) wird von mehreren Türmen geschützt; schicken Sie Ihre Dickhäuter stur daran vorbei. Ihre gepanzerten Elefanten sollten Sie dabei in der Mitte Ihrer Streitmacht unterbringen, damit sie nicht das Feuer auf sich ziehen. Durch die Schlucht rücken Sie südöstlich nach (5) vor.

Szenario 2: Third Greek War

Die **ARBEITERFALLE**

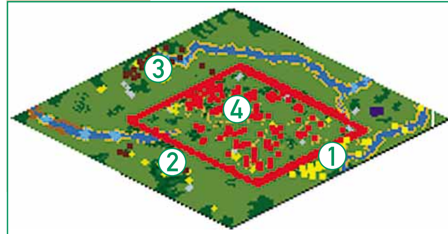
TIP 37: Errichten Sie einen Hafen, und bauen Sie fünf Kriegsschiffe. Diese schicken Sie nach (1), wo sie ein beliebiges Gebäude attackieren. Ihr Gegner wird nun ständig Arbeiter schicken, um das Bauwerk zu reparieren. Diese schalten Sie mit den Schiffen aus, und schon bald hat der gelbe Stamm keine Dorfbewohner mehr.

GOLD *und* **STEINE** *sichern*

Die wichtigsten Rohstoffe liegen bei (2) – sichern Sie sich diese. Dann attackieren Sie den Gegner bei (3) mit wenigstens zehn Ballisten.

MASSEN *gegen's Regierungs gebäude*

TIP 38: Das Regierungsgebäude bei (4) ist extrem gut geschützt. Sie werden mit einfachen Ballisten keinen Erfolg haben. Sie benötigen zehn Reiter, zehn Zenturios, zehn Kriegselefanten und zehn Katapulte, um die Festung zu knacken. Brechen Sie im Norden durch die Mauer. Ihre Kavallerie kümmert sich vorrangig um die gegnerischen Ballisten, während die anderen Einheiten die Türme und Gebäude der Stadt vernichten.

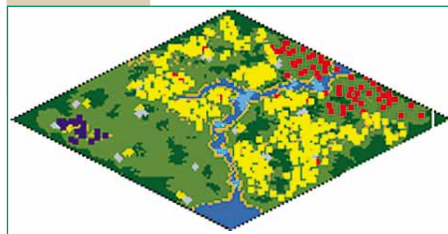


Third Greek War: Das Missionsziel liegt bei (4).

Szenario 3: Spartacus

EISENZEIT *erforschen*

TIP 39: Erforschen Sie zunächst die Eisenzeit. Da Sie allerdings angegriffen werden, sobald die Italer alle ausgeschaltet sind, wenden Sie einen kleinen Trick an, um mehr Zeit zu bekommen: In dem südlichen Teil der Karte liegen mehrere Goldvorkommen, die nach kurzer Zeit von den Italern ausgebeutet werden.


Spartacus: Die feindliche Armee erneuert sich nicht.

Italer **EINMAUERN**

Halten Sie an jeder Goldmine einen Arbeiter bereit und achten Sie genau darauf, wann ein Italer vorbeiläuft. Diesen mauern Sie völlig ein, so daß er nicht mehr weglaufen kann. Sichern Sie ihn mit vielen Türmen und Einheiten. Nun können die Italer nicht mehr vollständig ausgelöscht werden. Rüsten Sie in Ruhe auf, bis Sie stark genug sind, den Feinden heimzuleuchten.

Szenario 4: Odenathus vs. Persians

ROHSTOFFE *sichern*

TIP 40: Ihr Lager ist zwar relativ gut gesichert; es fehlt jedoch an Gold und Steinen. Deshalb empfiehlt es sich, bei (1) ein zweites Lager zu errichten, wo es Rohstoffe in Massen gibt. Stellen Sie Türme auf, die Sie später mit Mauern sichern. Holzen Sie den Wald um Ihr Lager nicht ab.



Odenathus vs. Persians: Bauen Sie ein Lager bei (1).

SCHLUSS-OFFENSIVE

TIP 41: Sobald Sie über zehn Elefanten und zehn Ballisten verfügen, attackieren Sie die gegnerischen Lager. Ihr erstes Ziel sollte das Stadtzentrum der östlich gelegenen Siedlung sein. GUN

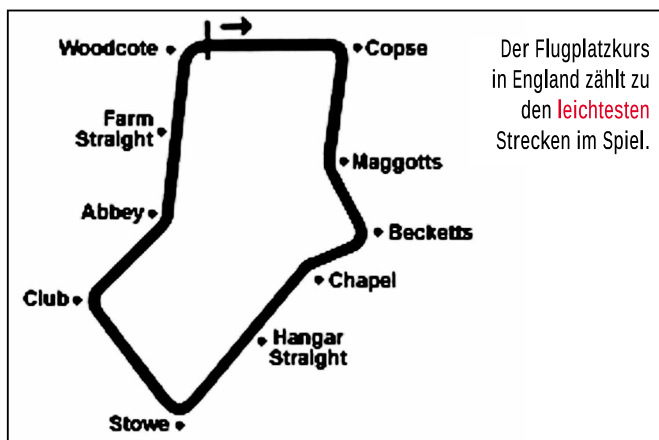
Fahrertraining, Teil 2

Grand Prix Legends

Weiter geht's mit unseren Profitips für heiße Flitzer und knifflige Kurven.

Der zweite und letzte Teil unserer Tips-Sammlung zu Papyrus' Rennsimulation Grand Prix Legends zeigt, wie Sie die übrigen acht Strecken bravourös meistern – von Silverstone bis zum Nürburgring.

Silverstone (England)



Der Flugplatzkurs in England zählt zu den leichtesten Strecken im Spiel.

BASISSETUP *für Silverstone*

TIP 1: Das voreingestellte Setup können Sie hier getrost übernehmen: Der Kurs ist völlig flach und besteht lediglich aus kurzen Geraden, die mit wenigen Kurven verbunden sind. Deshalb läßt sich die Strecke recht einfach meistern – wenn Sie mal im Gras landen, ist das immer auf einen eigenen Fehler zurückzuführen. Halten Sie sich von den Randsteinen fern.

Zu Beginn in die **COPSE**

TIP 2: Folgen Sie der vorgegebenen Ideallinie durch die Copse-Kurve, ohne die Mauer auf der Innenseite zu berühren. Hüten Sie sich vorm Untersteuern, da Sie sonst zuviel Zeit verlieren. Am Ausgang sollten Sie unbedingt ein Durchdrehen der Reifen verhindern, um für die Gerade gerüstet zu sein.



Tip 2: Halten Sie in Silverstone immer die vorgegebene Ideallinie ein.



Tip 3: Ausfahrt aus Maggotts. Im Hintergrund sieht man schon die Becketts.

Die Dreierkombi nach **MAGGOTTS**

TIP 3: In Maggotts sollten Sie möglichst schnell sein, deshalb müssen Sie früh vom Gas gehen und ebenso früh einlenken. Versuchen Sie, nicht zu bremsen. Der unvermeidliche Drift zieht den Wagen durch die Kurve, dadurch liegt er in der richtigen Position für Becketts. Durch Becketts driften Sie ebenfalls und beschleunigen möglichst früh wieder auf die Gerade. Die Chapel-Kurve nimmt man mit derselben Technik wie Maggotts – allerdings langsamer, indem man sie einen Gang tiefer durchfährt. Am Ausgang sauber auf die Hangar Straight beschleunigen.



Tip 4: Bleiben Sie auf der Hangar Straight dem Gras fern.

STOWE *und* **CLUB**

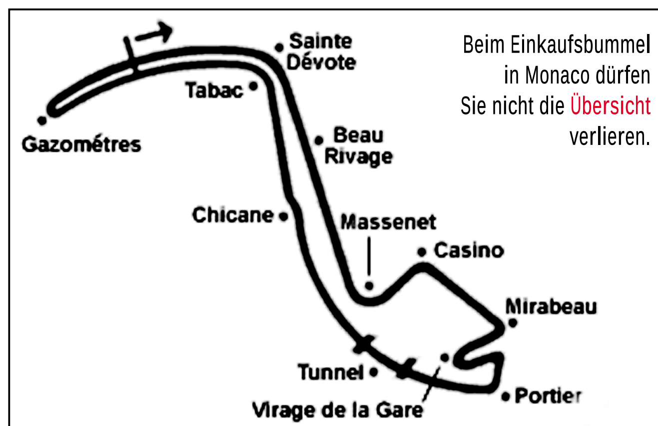
TIP 4: Die Stowe nehmen Sie wie die Copse, allerdings sollten Sie jetzt die ganze Streckenbreite nutzen und früh wieder aufs Gas gehen. Die Club-Kurve ist sehr langsam. Bremsen Sie rechtzeitig, um eine saubere Linie zu halten, und beschleunigen Sie wieder früh.

ABBEY *und* **WOODCOTE**

TIP 5: Für die Abbey-Kurve gelten dieselben Regeln wie für Maggotts und Chapel: Früh einlenken, durch die Kurve driften und auf die Farm Straight beschleunigen. Man nähert sich nun mit Vollgas der Woodcote-Kurve. Verzögern Sie früh genug, damit Sie den Eingang nicht verpassen. Versuchen Sie dem Untersteuern mit dem Gaspedal entgegenzuwirken, und nutzen Sie die ganze Fahrbahnbreite zum Beschleunigen auf die Zielgerade.

Monaco

(Monaco)



Rasen durch den Tunnel in **MONACO**

TIP 6: Monaco ist der anspruchsvollste Kurs; er verzeiht keinen Fehler. Die sowieso schmale Ideallinie wird durch Laternen und Randsteine zusätzlich verengt. Perfekte Fahrzeugbeherrschung ist deshalb oberstes Gebot. Der Ferrari eignet sich hier besonders, da sein kurzer Radstand mit den engen Kurven gut fertig wird. Außerdem hat er viel Drehmoment im unteren Drehzahlbereich, was beim Beschleunigen aus Kurven hilft. Gleichzeitig entfaltet er seine Kraft aber sehr gutmütig, und das macht ihn während der Eingewöhnungsphase gut fahrbar. Achten Sie auch beim Setup auf die Fahrbarkeit – die Endgeschwindigkeit ist hier unwichtig. Der Wagen muß sehr weich abgestimmt werden, um in den Kurven gut zu liegen. Bei den Gängen sind die ersten zwei die wichtigsten. Lassen Sie genug Platz zwischen dem Wagen und der Straße.



Tip 7: Diese Linkskurve markiert den Eingang zum schwierigsten Abschnitt.

Von **SAINTE DÉVOTE** *hoch zum Casino*

TIP 7: Am Ende der Zielgeraden folgt die Sainte Dévote, eine schnelle Rechtskurve, in die man besser etwas langsamer hineinfährt, um früher beschleunigen zu können. In der Kurve nimmt man das Gas nicht völlig weg, um am Ausgang die Ideallinie zu halten. Bei der folgenden Bergaufgeraden sollte man unbedingt den Randsteinen fernbleiben. Kurz bevor die Kuppe erreicht ist, muß man schon die folgende Linkskurve anbremsen. Vorsicht: Das Fahrzeug wird auf der Kuppe »sehr leicht«.



Tip 8: Bremsen Sie die Mirabeau trotz der Unebenheiten möglichst spät an.

Vorbei am **CASINO**

TIP 8: Bei der langgezogenen Casino-Kurve und der folgenden Rechtskurve ist ein guter Rhythmus sehr wichtig. Lieber etwas langsamer in die erste fahren, sonst verliert man zuviel Zeit, da man nicht in die richtige Position für die zweite kommt. Das anschließende Bergabstück ist sehr uneben. Deshalb mit viel Vorsicht die Mirabeau-Kurve anbremsen.



Tip 9: Auch im Tunnel aufpassen, da man sonst im Hafen notwassert.

Von der **MIRABEAU** *zum Tunnel*

TIP 9: Der Abschnitt von der Mirabeau-Kurve bis zum Tunnel ist der langsamste und schwierigste auf der ganze Strecke. Tasten Sie sich langsam an diese Kombination heran. Am Ausgang der Portier-Kurve folgt hingegen der schnellste Teil. Hüten Sie sich vor Untersteuern im Tunnel, da dies unweigerlich in der Leitplanke endet. Das Bremsen vor der Chicane am Hafen ist sehr tückisch, da der Wagen über der vorhergehenden Kuppe sehr leicht wird.

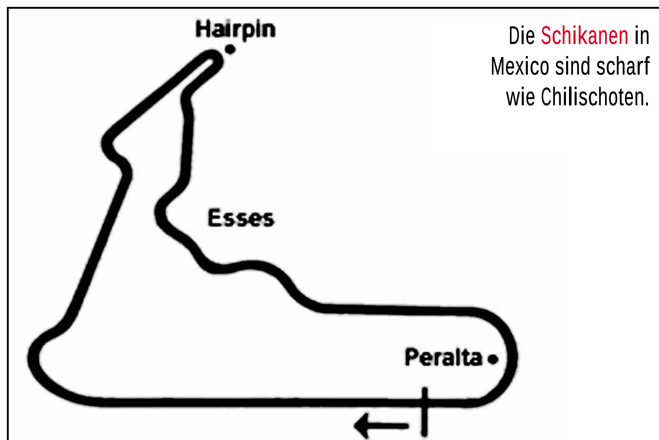
Durch die **TABAC** *zurück zur Zielgeraden*

TIP 10: Die Tabac-Kurve unterbricht zwei kurze Geraden. Versuchen Sie hier, möglichst wenig zu bremsen, um genug Geschwindigkeit für den letzten Teil mitzunehmen. Am Ende dieses Abschnitts folgt die Haarnadelkurve Gazométres. Riskiert man hier zuviel, verscherzt man sich zwei Runden.



Tip 10: Bremsen Sie die Haarnadelkurve ebenfalls möglichst spät an.

Mexico (Mexiko)



Das **BASISSETUP** *für Mexico*

TIP 11: Dieser Kurs ist schwer in den Griff zu bekommen. Einerseits gibt es sehr schnelle weite Kurven, andererseits mehrere sehr enge Passagen, bei denen volle Fahrzeugbeherrschung gefragt ist. Hüten Sie sich besonders vor den Reifen, die in den Beton eingelassenen sind und Dreher hervorrufen. Ein mittelweiches Setup ist ideal für die kurvenreichen Esses und die Hochgeschwindigkeitsabschnitte. Stellen Sie eine leicht negative Vorspur an der Vorderachse ein, so daß Sie für die plötzlichen Richtungswechsel genügend Grip haben. Da die meisten Kurven leicht überhöht sind, muß man die Reifentemperatur im Auge behalten und gegebenenfalls den Sturz darauf anpassen.



Tip 12: Ab dieser Stelle wird der Radius der ersten Kurve sehr viel enger.

Einfahrt in die **1. SCHIKANE**

TIP 12: Die langgezogene Rechtskurve am Ende der Startgeraden ähnelt auf den ersten Blick der Curva Grande in Monza. Leider verengt sich der Radius ab der Mitte aber derart stark, daß man mitten in der Kurve zusätzlich bremsen muß. Hier ist präzises Fahren gefragt, da sich eine enge Linkskurve direkt anschließt, die wiederum auf eine Gerade führt. Versuchen Sie hier einen guten Rhythmus zu entwickeln, da Sie ihn auf anderen Streckenteilen brauchen werden.

2.SCHIKANE *und die* **HAIRPIN**

TIP 13: Am Ende der Geraden folgt die zweite Schikane, die wie die erste aussieht – nur spiegelverkehrt. Hier ist genaues Fahren ebenfalls wichtig, um genug Tempo auf die folgende Gerade mitzunehmen. Anschließend folgt der langsamste Punkt der ganzen



Tip 13: Fahren Sie vorausschauend, um die folgende Gerade gut zu meistern.



Tip 13: Die Haarnadelkurve verlangt präzises Fahren.

Strecke, die Hairpin. Beachten Sie beim Bremsen, daß Sie möglichst weit links bleiben, damit Ihnen bei der Ausfahrt nicht die Straße ausgeht.

Schleuderkurs in den **ESSES**

TIP 14: Der folgende Streckenabschnitt, die Esses, besteht aus acht (!) eng aneinanderliegenden Kurven. Versuchen Sie nicht, durch übertriebenen Einsatz



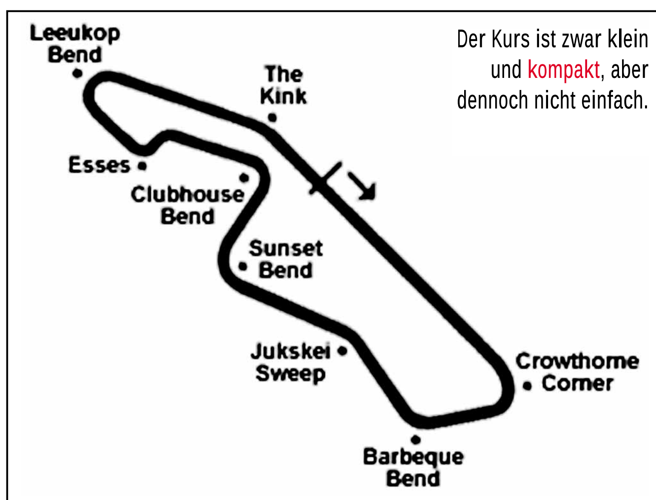
Tip 14: Mit einem guten Rhythmus spart man in den Esses viel Zeit.

Zeit gutzumachen: Sie werden dafür in der nächsten Kurve allzuleicht bestraft. Wie in Monaco erreichen Sie hier mit gleichmäßigem Fahren mehr. Die letzten beiden Kurven haben einen weiteren Radius, und man sollte schon jetzt Geschwindigkeit für die folgende Peralta-Passage aufbauen.

Mutkurve **PERALTA**

TIP 15: Die letzte Kurve in Mexico erinnert mehr an einen Ovalkurs als an eine Straßenrennstrecke. Gehen Sie mit mittlerem Gas in die Durchfahrt, und beschleunigen Sie gegen Ende auf die Zielgerade hinaus. Gehen Sie in der Kurve nie völlig vom Gas, da dies meist in einem Dreher endet.

Kyalami (Südafrika)



Der Kurs ist zwar klein und kompakt, aber dennoch nicht einfach.

BASISSETUP *für Kyalami*

TIP 16: Der Kurs ist relativ kurz; zwischen den Kurven liegen kurze Geraden, die Ihnen eine gute Positionierung erlauben. Der Nachteil: Die Strecke bietet sehr wenig Grip, was in den schnellen Kurven und beim Herausbeschleunigen große Probleme bereitet. Stellen Sie ein griffiges, weiches Setup ein, damit Ihr Wagen hier genug Haftung hat. Übersteuert er beim Beschleunigen, hilft etwas positiver Sturz an der Hinterachse. Die Bodenfreiheit kann relativ niedrig eingestellt werden. Das Getriebe so abstimmen, daß Sie in der langsamsten Passage, den Esses, im zweiten Gang bleiben können.



Tip 17: Die Bremszone bietet eine gute Überholmöglichkeit.

ÜBERHOLEN *in der 1. Kurve*

TIP 17: Die erste Rechtskurve, Crowthorne Corner, verengt sich im zweiten Sektor. Geben Sie deshalb nicht zu früh Gas. Die Bremszone vor der Crowthorne eignet sich gut für Überholmanöver. Achten Sie aber auf die Computerfahrer, die hier erst sehr spät bremsen. Nach einer kurze Gerade folgt die zweite Rechtskurve, in der das Fahrzeug auf jeden Fall driftet. Das kann man allerdings ausnutzen, um möglichst viel Zeit zu gewinnen.

Anfahrt auf den **SUNSET BEND**

TIP 18: Nach einer Geraden folgt mit der Jukeskei Sweep eine sehr schnelle Linkskurve, die nicht ganz mit Vollgas durchfahren werden kann. Kürzen Sie am inneren, sehr flachen Randstein ab. Die Sunset Bend besteht wiederum aus zwei Teilen. Im ersten müssen Sie genug Geschwindigkeit abbauen, um den zweiten Teil gut zu meistern und auf die anschließende Gerade wieder kräftig zu beschleunigen.



Tip 18: Nach der Sunset Bend folgt der langsamste Abschnitt.



Tip 19: Halten Sie eine gute Linie, um die Esses sauber anbremsen zu können.

Die Einfahrt zu den **ESSES**

TIP 19: Bremsen Sie bei den dunklen Markierungen die Clubhouse-Kurve an. Durchfahren Sie die Krümmung mit gleichbleibender Geschwindigkeit, und versuchen Sie am Ausgang nicht zuviel zu driften, um gut zu den Esses beschleunigen zu können. Die nächste Schikane sollte sehr aggressiv angegangen werden. Bremsen Sie frühzeitig ab, und schneiden Sie die erste Kurve von rechts nach links, ohne Gas zu geben. Wenn Sie am Scheitelpunkt der zweiten Biegung sind, beschleunigen Sie wieder.

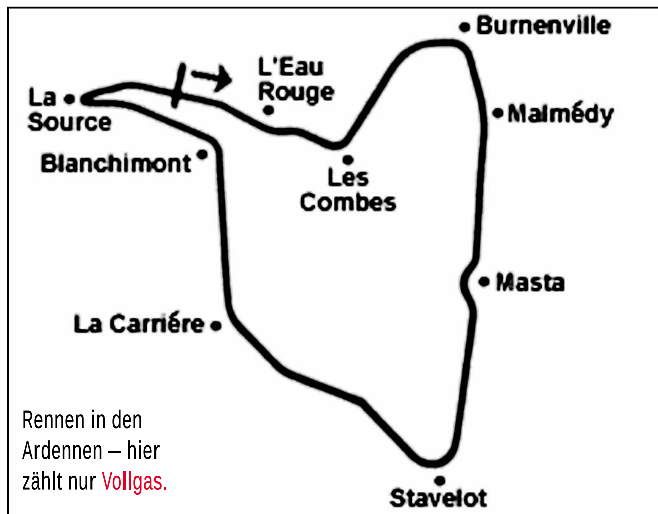


Tip 19: Die Ausfahrt aus den Esses. Vorsicht beim Richtungswechsel.

Zurück zu **START** *und* **ZIEL**

TIP 20: Die letzte Kurve, Leeukop Bend, schließt sich direkt an die Esses an. Versuchen Sie möglichst früh leicht aufs Gas zu gehen, so daß Sie auf der folgenden Geraden maximales Tempo erreichen. Der Knick vorm Ziel, The Kink, wird voll durchfahren. Falls Sie hier Probleme bekommen, sollten Sie unbedingt das Setup überprüfen.

Spa (Belgien)



BASISSETUP *für Spa*

TIP 21: Spa gilt nicht nur als der schnellste Kurs – hier gibt's außerdem die meisten Überholmöglichkeiten. Der Lotus ist die beste Wahl für Spa. Beim Setup zählt nur Geschwindigkeit. Machen Sie den Wagen nicht zu hart, da er gut in die Kurve einlenken muß und nicht zu viel untersteuern darf. Ansonsten bekommen Sie schnell große Probleme.

Problemkind **L´EAU ROUGE**

TIP 22: Verzögern Sie frühzeitig, und gehen Sie nicht zu abrupt von der Bremse, da sich der Wagen sonst dreht. Prägen Sie sich den Verlauf der Ideallinie gut ein, damit Sie von der Einfahrt bis zum Ende keinen



Tip 22: In der Senke vor L'Eau Rouge wird das Bremsen zum Abenteuer.

Fehler machen. Beschleunigen Sie durch die Radillon den Berg hinauf. In der folgenden Rechtskurve bricht das Fahrzeug hinten leicht aus. Es gilt hier vorsichtig zu agieren, da man schon gegen Ende der Kurve die Les Combes anbremsen muß.

Anfahrt auf **BURNENVILLE**

TIP 23: Nach der Les Combes folgt eine Gerade, die durch eine sehr schnelle Links-Rechts-Kombination unterbrochen wird. Gehen Sie mit Vollgas in die Linkskurve, und lenken Sie nach rechts, bevor Sie die zweite Kurve sehen können. Am Ende der Geraden liegt die Burnenville-Kurve, die ebenfalls mit Vollgas genommen wird. Am Ausgang sollten Sie unbedingt die Ideallinie treffen, da Sie hier schon die nächste Linkskurve anbremsen müssen.



Tip 25: Halten Sie die vorgegebene Linie, um wenig Speed zu verlieren.

MALMEDY *und die* **MASTA**

TIP 24: Die Malmedy-Sektion besteht aus einer mittelschnellen Linkskurve, an die eine Rechtskurve direkt anschließt. Halten Sie die Linie, und gehen Sie möglichst früh Richtung Masta aufs Gas. Sobald Sie sich der Linkskurve nähern, sollten Sie vom Gas gehen und sehr früh einlenken; gleiches gilt für die Rechtskurve. Am Ausgang sehr stark für die lange Gerade beschleunigen.

STAVELOT *und* **LA CARRIERE**

TIP 25: Am Ende der Geraden folgt die Stavelot-Kurve, an deren Eingang man vom Gas geht, um sich hindurchtragen zu lassen. Gegen Ende kann man versuchen, wieder leicht zu beschleunigen. Der folgende Abschnitt im Wald besteht aus mehreren Kurven. Wichtig ist, einen guten Rhythmus zu finden und immer relativ früh einzulenken. Halten Sie sich vom rutschigen Schlamm am Ausgang der Kurven fern.



Tip 25: In der Waldpassage ist ein guter Rhythmus gefordert.

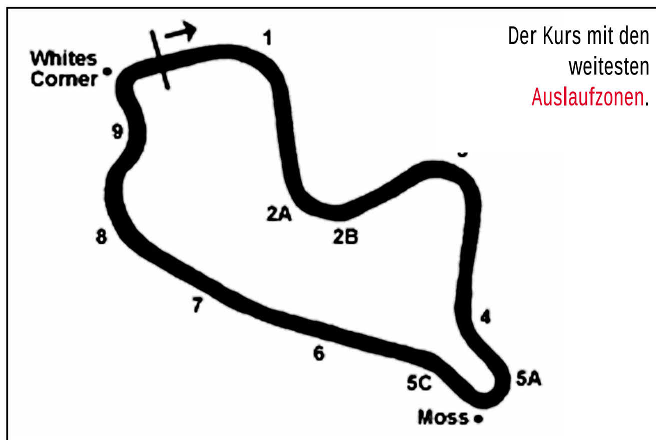
Anfahrt auf **LA SOURCE**

TIP 26: Kurz hinter der Blanchimont-Kurve liegt der Bremspunkt für die La Source. Man sollte sie lieber etwas langsamer angehen, da Drifts unnötig Zeit kosten. Auch mit dem Beschleunigen warten Sie, bis der Wagen in Richtung Zielgerade zeigt.



Tip 26: Die Anfahrt zur La Source. Kein guter Platz für Harakiri-Manöver.

Mosport (Kanada)



BASISSETUP für Mosport

TIP 27: Die starken Höhenunterschiede erschweren nicht nur das Bremsen enorm: Man kommt vor allem in Kurven leicht von der Ideallinie ab. Im schnellen Teil nach den Haarnadelkurven bieten sich einige gute Überholmöglichkeiten. Das Setup des Rennwagens spielt hier eine größere Rolle als bei den anderen Kursen. Der Brabham eignet sich für Mosport am besten. Die Bodenfreiheit muß sehr hoch eingestellt werden, damit der Wagen nicht aufsetzt. Um die Kontrollierbarkeit zu erhöhen, sollten Sie das Setup sehr weich abstimmen. Das Beschleunigungsverhalten läßt sich mit ein wenig positivem Sturz an der Hinterachse und mit einer entsprechenden Getriebeabstimmung verbessern.



Tip 28: Überholen Sie nur, wenn der Gegner einen Fehler gemacht hat.

Bergab in KURVE 1

TIP 28: Es folgt die erste Rechtskurve. Verpassen Sie im Bergabstück nicht den Bremspunkt. Am Ausgang beschleunigen Sie sauber den Berg hinauf, zum ersten Teil der Doppellinks. Der zweite Teil führt nun wieder bergab, wobei Sie darauf achten müssen, nicht zu weit hinausgetragen zu werden.

Die KURVEN 3 und 4

TIP 29: Die Rechtskurve ist eine der leichtesten Kurven in Mosport. Allerdings muß man auch hier auf die Ideallinie achten, um danach gut Gas geben zu können. Nach einer kurzen Geraden folgt eine schnelle Linkskurve, die über einen Hügel führt. Die Ideallinie ist durch den dunklen Streifen vorgegeben und genau einzuhalten. In diesem Bereich liegt auch



Tip 28: Das Bergabstück trägt den Wagen sehr schnell nach außen.

die Bremszone für die Haarnadelkurve. Bremst man zu spät, wird der Wagen unruhig und landet im Gras.

Die MOSS Haarnadelkurve

TIP 30: Die Moss-Kurve besteht aus zwei Teilen. Der erste führt bergauf und muß mit sehr viel Gefühl durchfahren werden. Tasten Sie sich langsam an die maximale Kurvengeschwindigkeit heran. Die Bergabkurve ist hingegen langsamer. Driften Sie gegen Ende der Kurve nach außen, und gehen Sie frühzeitig für die folgende Gerade wieder aufs Gas.



Tip 30: Bleiben Sie möglichst exakt auf der vorgezeichneten Ideallinie.

ANDRETTI-Gerade

TIP 31: Dies ist der schnellste Teil der Strecke. Der Hügel gegen Ende der Geraden markiert auch die Bremszone für die unmittelbar folgende Rechtskurve. Wenn der Wagen auf der Kuppe abhebt, hat man nicht mehr genug Zeit zum Bremsen. Hier zählen rechtzeitiges Bremsen und eine präzise Durchfahrt.

Die KOMBINATION vorm Ziel

TIP 32: Einer mittelschnellen Linkskurve folgt direkt eine langsame Rechtskurve. Versuchen Sie, nicht zu viel zu driften. Das ist besonders zwischen den beiden Kurven wichtig, damit Sie den Eingang zur zweiten nicht verpassen. Ab dem Scheitelpunkt beschleunigen Sie auf die Zielgerade.



Tip 32: Der Richtungswechsel kann den Wagen aus der Balance werfen.

Zandvoort (Niederlande)



Das Fahren erinnert hier mehr an einen Schleuderkurs.

BASISSETUP *für Zandvoort*

TIP 33: Der Kurs ist äußerst eng und bietet wenig Grip, so daß der Wagen sehr leicht ins Rutschen kommt. Geben Sie deshalb sehr gefühlvoll Gas. Die Strecke besteht aus mehreren schnellen Kurvenfolgen, in denen nur ein guter Rhythmus zum Erfolg führt. Zwingen Sie den Wagen nicht immer auf die Ideallinie. Versuchen Sie, die Rutscher und Drifts zu kontrollieren und so bessere Ergebnisse zu erzielen. Die einzige richtige Überholmöglichkeit ist die Bremszone der Tarzanbocht. Einlenk- und Kurvenverhalten sind hier sehr wichtig. Stimmen Sie den Rennwagen nicht zu weich ab; mit einer leicht positiven Vorspur an der Vorderachse erzielen Sie ein gutes Einlenken in die Kurven. Beobachten Sie außerdem die Reifentemperatur, und gleichen Sie die Erwärmung mit entsprechenden Sturzwinkeln aus.



Tip 34: Bremsen Sie möglichst spät, sonst wird das Überholen schwierig.

TARZAN *– die erste Kurve*

TIP 34: Versuchen Sie leicht in die Kurve hinein zu bremsen, und wählen Sie eine gute Linie, um frühzeitig beschleunigen zu können. Unmittelbar nach dem leichten Linksknick müssen Sie die Gerlachbocht anbremsen. Eine saubere Linie ist hier wichtig. Gehen Sie erst aufs Gas, wenn Sie sicher sind, den linken Randstein nicht zu treffen.

Die **HAARNADELKURVE**

TIP 35: Die Hugenholtzbocht muß man früh genug anbremsen, damit der Wagen nicht zu viel untersteuert. Ab der Mitte gibt man wieder leicht Gas, am



Tip 35: Typisch für Zandvoort sind die vielen schnellen Kurvenkombinationen.

Ausgang beschleunigt man hart auf die Gerade. Die drei folgenden Kurven sollten Sie möglichst ohne zu bremsen durchfahren. Es sollte genügen, leicht vom Gas zu gehen, um den Wagen auf Kurs zu halten.

Ab der **SCHEIVLAK** *Gas geben*

TIP 36: Die Rechtskurve unterbricht zwei schnelle Abschnitte. Bremsen Sie rechtzeitig ab, damit Sie auf der Ideallinie bleiben und früh Gas geben können. Der zweite schnelle Abschnitt enthält mehrere Kurven. Die Hondenvlak und die Tunnel Oost werden voll durchfahren, bei den übrigen sollten Sie vom Gas gehen oder gegebenenfalls leicht bremsen.



Tip 36: Die richtige Linie ist nur mit viel Übung herauszufinden.

Der Trick in der **PANORAMA BOCHT**

TIP 37: Damit man die Panoramabocht-Kurve richtig erwischt, muß man die vorherige Rechtskurve dazurechnen. Man bremst rechtzeitig ab und lenkt früh ein. Der Drift bringt den Wagen in die richtige Position für die Panoramabocht, in die Sie ebenfalls früh einlenken. Halten Sie sich am Ausgang in der Mitte des Kurses, und bremsen Sie dort die folgende Pulleveld-Kurve an.

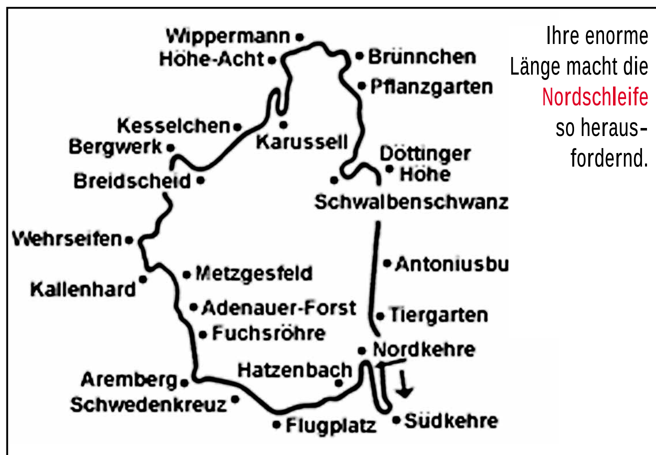


Tip 37: Wählen Sie eine Linie, auf der Sie in beiden Kurven schnell sind.

Vollgas Richtung **ZIEL**

TIP 38: Ohne Gas in die Pulleveld driften. Halten Sie den Wagen ruhig, Sie müssen früh beschleunigen, um auf der Zielgeraden Höchsttempo zu erreichen.

Nürburgring (Deutschland)



Die **SCHWERSTE** *Strecke*

TIP 39: Erst wenn man seine Fähigkeiten auf allen anderen Strecken perfektioniert hat, sollte man sich an den äußerst schwierigen Eifelkurs wagen. Auf den ersten 18 Kilometern folgt eine Kurve der nächsten – der Rest besteht aus einer ultraschnellen Geraden. Es ist nahezu unmöglich, sich den ganzen Kurs einzuprägen und eine fehlerfreie Runde hinzulegen. Fahren Sie lieber zu Beginn passiv, und gehen Sie die schwierigen Passagen etwas langsamer an.



Tip 40: Die Landung nach solchen Sprüngen kann sehr ungemütlich werden.

BASISSETUP *für den Nürburgring*

TIP 40: So paradox es auch klingt: Beginnen Sie mit dem Setup aus Monaco. Der Ring besteht nämlich hauptsächlich aus langsamen Kurven, die im zweiten und dritten Gang gefahren werden. Der Wagen braucht sehr viel Bodenfreiheit, damit er bei den Sprüngen und in den Senken nicht aufsetzt. Das Einlenkverhalten muß sehr gut sein; der Flitzer muß sich in den Kurven sehr neutral verhalten. Bei den Gängen legt man die ersten drei sehr eng zusammen. Der fünfte Gang muß für die Gerade sehr lang gewählt werden, den vierten positioniert man dazwischen.

Vom Start bis zum **FLUGPLATZ** *(km 4)*

TIP 41: Der erste Teil der Strecke ist relativ langsam. Enge Kurven und schwierige Kurvenkombinationen wechseln sich mit kurzen Geraden ab, die zum Gasgeben verführen. Hüten Sie sich aber davor, da sich hier leicht Fehler einschleichen.

Flugplatz bis **KALLENHARD** *(km 8,5)*

TIP 42: Dieser mittelschnelle Teil fordert Fahrer und Wagen alles ab. In den weitgezogenen Kurven driftet das Fahrzeug nämlich leicht nach außen, und in den Bergabstücken verliert man leicht die Haftung. Besonders vorsichtig muß man bei der Kuppe am Schwedenkreuz und der Senke in der Fuchsröhre sein. Die Kurvenkombination am Adenauer Forst ist ebenfalls sehr schwierig zu meistern.



Tip 43: Das Bremsen vor diesen Kurven erfordert viel Übung.

Kallenhard bis **KLOSTERTAL** *(km 13,5)*

TIP 43: Der nun folgende Teil beginnt mit einem sehr kurvigen und langsamen Bergabstück. Bremsen Sie rechtzeitig die äußerst enge Wehrseifen-Kurve an. Ab der Ex-Mühle wird die Strecke schneller, passen Sie jedoch bei der Bergwerk-Rechtskurve unbedingt auf. In den anschließenden langgezogenen Kurven ist ein guter Rhythmus wichtig.

Klostertal bis **DÖTTINGER HÖHE** *(km 19)*

TIP 44: Die Karussell-Steilkurve gilt als markantester Punkt dieses Abschnitts. Der Rest ist ein ständiges Auf und Ab, gepaart mit sehr engen und schwer einsehbaren Kurven. Der Eschbach-Abschnitt mit seiner steil bergab führenden Kurvenkombination ist besonders schwierig. Beim Pflanzgarten-Sprung darf man nicht zu weit springen, sonst landet man im Gras.

Döttinger Höhe bis **ZIEL** *(km 22,8)*

TIP 45: Die sehr lange Gerade wird durch eine leichte Linkskurve bei der Antoniusbuche unterbrochen. Durch die Kuppe wird der Wagen sehr leicht; man muß aufpassen, daß man auf der Strecke bleibt. Die Schikane vor der Zielgeraden ist sehr eng. Da man dort mit sehr hoher Geschwindigkeit ankommt, muß man früh genug bremsen. MD



Tip 45: Gehen Sie hier vom Gas, damit die Vorderräder Grip haben.

Krieg der Galaxien

Master of Orion 2



Auf CD: Vollversion

Zu unserer Weihnachts-Vollversion des Strategie-Klassikers Master of Orion 2 liefern wir Ihnen praktische Tips zu Eroberung der Galaxis gleich mit.

Komplexität und Zugänglichkeit sind die großen Tugenden von Master of Orion 2, unserem Weihnachtsgeschenk für Sie. Aber manche der vielen Optionen sorgen doch für Kopfzerbrechen. Wir offenbaren Einsteigern grundlegende Taktiken, aber auch erfahrene Spieler werden noch den einen oder anderen neuen Kniff finden. Veteranen dürfen sich am Spiel mit einer von vier maßgeschneiderten Rassen versuchen, die wir für Sie zusammengestellt haben.



Eine Handvoll Hightech-Schiffe genügt, um die Heimatflotte der fiesen Antaraner zu zerbröseln.

Kolonie-Management

Schnelle **EXPANSION**

TIP 1: Die wichtigste Regel von Master of Orion 2 lautet: Expandieren! Erweitern Sie Ihr Reich so bald wie möglich durch Außenposten und kolonisieren Sie alle vorteilhaften Planeten in Reichweite. Je mehr bevölkerte Welten Sie besitzen, desto leistungsfähiger werden Ihre Industrie und Forschung.

KOLONIEN *fördern*

TIP 2: Frischgegründete Kolonien lassen sich in ihrer Entwicklung enorm beschleunigen. Schicken Sie zunächst ein paar Kolonisten von weiter entwickelten Planeten zu dem neuen Stützpunkt. Stecken Sie alle in die Industrie, und produzieren Sie eine automatisierte Fabrik. Mit weiteren industriellen und verschmutzungsreduzierenden Anlagen wird Ihre Kolonie schnell so produktiv, daß sie flott weiterwachsen kann.

ANDROIDEN *einsetzen*

TIP 3: Eine der fortschrittlicheren Technologien erlaubt Ihnen die Schaffung von Androiden, um die herkömmliche Bevölkerung zu ersetzen. Der größte Vorteil der mechanischen Helfer ist deren angestammte Fähigkeit »Tolerant«. Androiden verursachen dadurch keine Verschmutzung und betrachten jede Welt als terranisch; das heißt, Sie können Planeten, deren Bevölkerungslimit schon erreicht ist, trotzdem noch mit Androiden bestücken. Außerdem leiden die Roboter nicht unter Mali, die Ihr Volk eventuell quälen. Dafür profitieren Androiden auch nicht von Moralboni, und sie verbrauchen Produktionseinheiten statt Nahrung. Diese Nachteile sollten Ihnen die nützlichen Arbeitstiere aber wert sein.

Sakkras **VERDOPPELN** *die Bevölkerung*

TIP 4: Ihre Planeten sind zu klein und die Bevölkerungszahl ist chronisch zu niedrig? Dem kann abgeholfen werden, sofern die Sakkra mit im Spiel sind. Dieses Volk besitzt nämlich die Eigenschaft »Unterirdisch«, mit der sich die mögliche Maximalbevölkerung auf jedem Planeten verdoppeln läßt. Wenn Ihre eigene Rasse nicht schon selbst über dieses Merkmal verfügt, können Sie sich die Sakkra zunutze machen. Erobern Sie dazu einen Sakkra-Planeten, und gliedern Sie die Bevölkerung in Ihre eigenen Reihen ein. Wenn Sie nun einen einzigen der Aliens in eine Ihrer Kolonien verschieben, gilt diese fortan als unterirdisch; das Bevölkerungslimit hat sich verdoppelt.

Diplomatie

Schnell **VERTRÄGE** *abschließen*

TIP 5: Unterschätzen Sie die Bedeutung von Handels- und Forschungsabkommen nicht: Beide sind ein ebenso preiswertes wie nützliches Instrument, um Ihr Staatssäckel zu füllen und die Forschung anzukurbeln. Schließen Sie deshalb so bald wie möglich mit jeder neu entdeckten Rasse beide Verträge ab. Nach einiger Zeit können Sie dann durch einen Nichtangriffspakt ein friedliches Miteinander sichern (sofern Sie das überhaupt wollen).

Allianzen **VERMEIDEN**

TIP 6: Gelegentlich werden Ihnen befreundete Völker anbieten, gemeinsam eine Allianz zu bilden. Solche Vorschläge lehnen Sie besser ab. Über kurz oder lang wird Sie Ihr Partner sonst nämlich auffordern, anderen Rassen den Krieg zu erklären. Ob Sie diesem Verlangen nachkommen oder nicht, Sie verscherzen es sich auf jeden Fall mit einer der beiden Parteien. Allianz-Angebote auszuschlagen hat dagegen keinerlei diplomatische Auswirkungen. Eine Ausnahme sollten Sie nur dann machen, wenn ein Volk einen gewaltigen Spionageapparat gegen Sie einsetzt. Eine Allianz ist die einzig sichere Methode, um weitere Spitzeleien zu unterbinden.

Nützliche **FORDERUNGEN**

TIP 7: Deutlich unterlegene Völker lassen sich ohne großen Aufwand rücksichtslos ausbeuten. Im Diplomatie-Fenster können Sie Abgaben, Technologie

oder ganze Kolonien von den Feinden fordern. Ausschlaggebend dafür, daß der Gegner klein beigibt, ist Ihre Flottenstärke. Wenn Ihr Volk die Eigenschaft »Charismatisch« besitzt, ist die Erfolgswahrscheinlichkeit sogar noch ein wenig höher.

TECH-TAUSCH

TIP 8: In der Regel werden Sie mit anderen Völkern tauschen müssen, um an begehrte Technologien zu gelangen. Ihr Gewinn bei einem Tausch hängt stark vom eingestellten Schwierigkeitsgrad ab. Auf höheren Levels fordern die Aliens weit wertvollere Errungenschaften, als sie selbst zu geben bereit sind. Technologien, die Sie guten Gewissens mit anderen teilen wollen, sollten Sie sofort nach der Entdeckung allen Rassen anbieten. Auf diese Weise schlagen Sie das größte Kapital aus Ihrer Forschung. Das ideale Tauschwissen ist übrigens die Androiden-Technologie; die Computerspieler bauen auf Ihren Kolonien nämlich grundsätzlich keine mechanischen Helfer.

Fortschrittliche Technik

ANTARANISCHE *Entwicklungen stehlen*

TIP 9: Eine der schwierigsten, aber auch lohnendsten Aktionen in Master of Orion 2 ist der Versuch, den Antaranern Technologie zu stehlen. Die Idee: Wenn Sie ein Schiff der Aliens übernehmen und anschließend verschrotten, lernen Sie mindestens eine nicht erforschbare Technik. Stellen Sie zu diesem Zweck eine Flotte von Schiffen zusammen, die zur Hälfte aus schwerbewaffneten Kampffliegern und zur anderen Hälfte aus Truppentransportern (siehe Tip »Schiffs-Design«) besteht. Während die Angriffsraumer das Feuer auf sich ziehen und die Schilde der Feinde herunterschießen, bringen Sie die Transporter in Enterreichweite. Auch für die kleinsten Antaranerschiffe benötigen Sie mehrere Anläufe. Ärgerlicherweise sprengen die fiesen Aliens Ihre verlorenen Flieger im letzten Moment gerne noch in die Luft. In diesem Fall hilft nur ein weiterer Versuch. Derartige Kämpfe sind in der Regel sehr verlustreich; mit den neugewonnenen Technologien haben Sie aber einen enormen Vorteil gegenüber der Konkurrenz. Achten Sie nur darauf, daß Ihnen kein listiger Spion das begehrte Wissen entwendet.

Wechselnde Technik auf **ORION**

TIP 10: Wenn Sie den Wächter auf Orion besiegt haben, erhalten Sie vier von acht möglichen Super-Technologien. Falls Sie mit Ihren vier Belohnungen nicht zufrieden sein sollten, laden Sie einen älteren Spielstand und warten mit dem Kampf diesmal einfach einige Runden länger. Mit jedem Spielzug wird eine der Techniken durch eine andere ersetzt.

Schiffs-Design

Einige Grundregeln ermöglichen den Bau besonders effektiver Schiffe. Nutzen Sie platzschaffende Systeme, wie Gefechtskapseln oder Megafluxleitungen, um die Kapazität Ihrer Schiffe zu erhöhen. Nicht immer muß die neueste Technik die beste sein: Dank der Miniaturisierung lassen sich schwächere Waffen nicht nur in großer Zahl auf engstem Raum unterbringen, sondern durch Spezialfähigkeiten auch durchschlagskräftiger machen. Der Computergegner orientiert sich beim Bau seiner Schiffe übrigens immer an Ihrer derzeit fortschrittlichsten Technologie; älteren Systemen steht er also unter Umständen hilflos gegenüber. Wir haben einige zuverlässige Schiffstypen für Sie ausbaldowert:

RAKETEN- *schiff*

TIP 11: Besonders zu Spielbeginn sind Raketen die Waffe der Wahl, um schnell viel Schaden zu verursachen. Dabei spielt die Größe eines Schiffs kaum eine Rolle: Bestücken Sie Ihre schmächtigen Zerstörer mit möglichst vielen Atomraketen. Sobald Sie die nötige Miniaturisierungsstufe erreicht haben, sollten Sie die Raketen durch die Eigenschaften »Schnell« und »MIRV« aufwerten. Eine flugs aus dem Boden gestampfte Flotte von Raketenschiffen ist anfangs kaum aufzuhalten.



Raketenschiffe sind billig und äußerst schlagkräftig.

TRUPPEN- *Transporter*

TIP 12: Diese Schiffe sind speziell dafür entworfen, gegnerische Flieger zu übernehmen. Verzichten Sie auf Angriffswaffen, lediglich einige Punktverteidigungs-Strahler erweisen sich als nützlich. Füllen Sie den restlichen Raum mit Enterfähren. Je erfahrener die Besatzung des Schiffs ist, desto leichter gelingen Übernahmeversuche. Schicken Sie die Transporter allerdings nie ohne schlagkräftige Begleitung in einen Kampf. Gut zu wissen: Wenn Sie gleichzeitig mit den Enterfähren einige Raketen abfeuern, werden die Defensivwaffen der Gegner zunächst diese zu zerstören versuchen und Ihre Shuttles unbehelligt lassen.

TODES-STERN- *Killer*

TIP 13: Vergessen Sie Sternenkonverter – Plasmakanonen sind in großen Mengen viel effektiver. Um das Entfernungsminus der Waffe auszugleichen, sollten Sie Ihr Schiff mit Techniken zur Zielerfassung und Schadensmaximierung ausbauen, z.B. Strukturanalysator, Langstrecken-Zielvorrichtung und Hochenergiefokus. Ein Bündel Plasmakanonen macht Weltraumschrott aus gegnerischen Fliegern.

ANTI-WÄCHTER- *Schiff*

TIP 14: Wenn Sie es kaum erwarten können, Orion zu besiedeln, rücken Sie dem lästigen Wächter am besten mit diesen Schiffen zu Leibe. Erforschen Sie zunächst den Gyro Destabilisator. Bauen Sie ein größtmögliches Schiff, rüsten Sie es mit Gefechtskapseln aus und packen Sie alle Techniken hinein, die die Rumpfstärke erhöhen (Schwere Panzerung, Verstärkter Rumpf). Füllen Sie den restlichen Platz mit Gyro Destabilisatoren (etwa sechs Stück). Ein halbes Dutzend dieser Schiffe sollte den Wächter aus dem Weg räumen können.

Vier GameStar-Völker, vier Strategien

Kaum ein Spiel ist so vielseitig wie Master of Orion 2. Wir haben für Sie vier besonders fähige Rassen entwickelt, die mit völlig unterschiedlichen Taktiken zum Sieg gelangen. Um eines dieser Völker spielen zu können, wählen Sie die Option »Eigene Rasse erstellen« und fügen Sie die Eigenschaften entsprechend der ganzen Beschreibung zusammen.

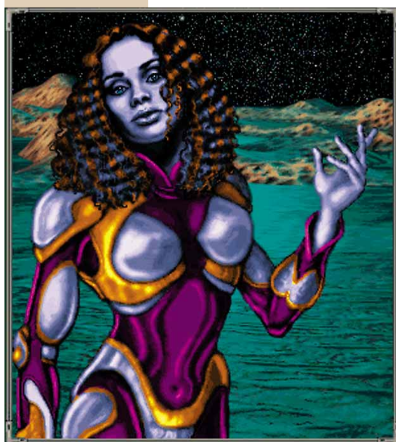
Krieger *(Aggressiv)*



EIGENSCHAFTEN: *Vereinigung, Kriegsherren, Abstoßend, Reicher Heimatplanet, +50 Schiffsangriff.*

Krieger sind die Geißel der Galaxis: Wo sie auftauchen, hinterlassen Sie ein Bild der Zerstörung. Das Kernstück des Kriegerreichs ist eine gewaltige Flotte von Kampfschiffen. Dank ihrer Regierungsform »Vereinigung« genießen die Krieger einen Produktionsbonus von 50 Prozent. Auf dem reichen Heimatplaneten stampfen Sie damit neue Kampfschiffe in Windeseile aus dem Boden. In der Forschung hinken die Krieger dagegen meilenweit hinterher. Die einzige Bezugsquelle moderner Technik ist die Eroberung gegnerischer Kolonien. Krieger besiegen Ihre Feinde durch Masse, nicht durch Klasse.

Telepathen *(Aggressiv, expansionistisch)*



EIGENSCHAFTEN: *Feudalismus, Telepathisch, Allwissend, Großer Heimatplanet.*

Der große Vorteil von Telepathen liegt darin, daß sie Schiffe mit Leichtigkeit übernehmen und gegnerische Kolonien sofort in ihr Reich eingliedern können. Deshalb ist die Grundstrategie der Telepathen aggressiv: Möglichst schnelle Ausbreitung und die Übernahme lohnender Kolonien sind der Schlüssel zum Sieg. Dank der Fähigkeit »Allwissend« kennen die Telepathen attraktive Ziele bereits im voraus. Der Erfolg der Telepathen steht und fällt mit dem Umfang ihrer Flotte. In den Werften entstehen vor allem Truppentransporter und Kampfschiffe (siehe Tip »Schiffs-Design«). Telepathen sind keine großen Forscher; neue Technologien lernen sie hauptsächlich durch das Erobern gegnerischer Kolonien.

Forscher *(Diplomatisch, friedlich)*



EIGENSCHAFTEN: *Demokratie, -0,5 MC, -20 Angriff, -10 Bodenkampf, Kreativ, +1 Forschung.*

Überlegenheit durch fortschrittliche Technologien: Die Forscher sind anderen Rassen in Sachen Technik immer mehrere Schritte voraus. Weil sie all ihr Potential in die Wissenschaft und den Ausbau ihrer Kolonien stecken, sind sie allerdings äußerst schwach auf der militärischen Seite. Deshalb halten sie sich potentielle Feinde durch diplomatisches Geschick und gelegentliche Geschenke vom Leib. Sobald die Forscher ein Netz aus leistungsfähigen Kolonien besitzen, räumen ihre neugebauten Superschiffe jeden Widerstand mit Leichtigkeit aus dem Weg.

Spione *(Diplomatisch, expansionistisch)*



EIGENSCHAFTEN: *Diktatur, +20 Spionage, Unkreativ, Charismatisch, sechs Punkte Scorebonus.*

Spione lassen andere für sich arbeiten. Sie stecken alle verfügbaren Mittel in die Ausweitung ihres Reiches und den Aufbau der Kolonien. Neue Technologien stehlen sie mit ihrem gewaltigen Agentenstab von fortschrittlichen Gegnern. Die Gefahr eines Kriegs vermindern sie durch diplomatische Schachzüge und Beschwichtigungen. Durch den weitgehenden Verzicht auf die Forschung können Spione ihre Energien auf die Produktion einer beachtlichen Armee bündeln. Dank der nicht verteilten Picks erhalten die Spione eine extrem erhöhte Endpunktzahl. CS

→ Im Kurztips-Teil: Cheats auf Seite 247

Tips von den Entwicklern

Grand Prix 500ccm

Die Zweiradpiloten bei Ascaron haben uns mit Profitips zu ihrer Renn-Simulation versorgt, die wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten wollen.

Ascarons Grand Prix 500ccm haut auch Motorradprofis leicht aus dem Sattel. Das Entwicklungsteam hat für Sie deshalb viele Tips zum idealen Setup, zur Maschinenbeherrschung und zum Netzwerkmodus zusammengestellt.

Das ideale Setup

Die Wahl der **REIFEN**

TIP 1: Die Strecken haben unterschiedliche Bodenhaftung. Wählt man zu harte Reifen, erreichen sie zu spät ihre optimale Betriebstemperatur mit maximaler Reifenhaftung. Bei zu weichen Slicks wird die optimale Temperatur zu früh erzielt, und der Reifen nutzt sich schnell ab. Grundsätzlich gilt deshalb: Lieber zu harte Slicks als zu weiche. Wer die Datenaufzeichnung verwendet, muß darauf achten, daß die Reifen ihr Haftungsmaximum nach etwa zwei Dritteln der Gesamtstrecke erreicht haben (bei drei Runden sollte also der Reifenzustand nach zwei Runden bei 100 Prozent liegen).

Anfänger nehmen sehr **WEICHE** *Reifen*

TIP 2: Im Anfängermodus nutzen die Reifen nicht ab, daher sollte man immer sehr weiche Slicks wählen. Diese sorgen für die bestmögliche Beschleunigung durch guten Grip. In allen anderen Modi entspricht die Reifenabnutzung bei Testfahrt, Training, Qualifikation und Warm-Up einem Zwölfrunden-Rennen.

GETRIEBE- *Setup*

TIP 3: Achten Sie beim Getriebe zuerst darauf, ob die theoretisch mögliche Maximalgeschwindigkeit auf einer bestimmten Strecke überhaupt erreicht werden kann. Es macht keinen Sinn, das Getriebe länger einzustellen, wenn die verfügbaren Auslaufgeraden zu kurz sind, um ein höheres Tempo zu erreichen.

Optimales Getriebe- und Reifensetup (Amateur-Modus mit Alex Hofmanns 250er)

Strecke	Übersetzung	1. Gang	2. Gang	3. Gang	4. Gang	5. Gang	6. Gang	Slicks vorne	Slicks hinten
Nürburgring	15:37	2,438:1	1,933:1	1,988:1	1,368:1	1,174:1	1,045:1	mittel	mittel
Mugello	15:35	2,267:1	1,882:1	1,588:1	1,368:1	1,200:1	1,045:1	hart	hart
Le Castellet	16:38	2,214:1	1,813:1	1,588:1	1,368:1	1,200:1	1,045:1	mittel	weich
Phillip Island	15:37	2,438:1	1,933:1	1,588:1	1,368:1	1,174:1	1,045:1	mittel	mittel
Brünn	15:38	2,438:1	1,933:1	1,588:1	1,368:1	1,174:1	1,045:1	mittel	weich
Shah Alam	15:38	2,438:1	1,933:1	1,588:1	1,368:1	1,200:1	1,045:1	sehr hart	hart
Jerez	15:37	2,267:1	1,882:1	1,588:1	1,368:1	1,200:1	1,045:1	mittel	mittel
Suzuka	15:38	2,438:1	1,933:1	1,588:1	1,368:1	1,200:1	1,045:1	sehr hart	sehr hart
Austria Ring	15:38	2,267:1	1,882:1	1,588:1	1,368:1	1,200:1	1,045:1	weich	sehr weich
Assen	15:39	2,267:1	1,882:1	1,588:1	1,368:1	1,200:1	1,045:1	hart	hart
Imola	15:38	2,438:1	1,933:1	1,588:1	1,368:1	1,200:1	1,045:1	weich	weich
Rio	15:37	2,214:1	1,882:1	1,588:1	1,368:1	1,200:1	1,045:1	sehr weich	sehr weich
Donington	15:36	2,267:1	1,882:1	1,588:1	1,368:1	1,227:1	1,083:1	mittel	mittel
Catalunya	15:36	2,267:1	1,882:1	1,588:1	1,368:1	1,200:1	1,045:1	mittel	mittel
Sentul	15:38	2,438:1	1,933:1	1,588:1	1,368:1	1,200:1	1,045:1	sehr hart	sehr hart
Hexagon-Ring	15:37	2,438:1	1,933:1	1,988:1	1,368:1	1,174:1	1,045:1	sehr hart	sehr hart
Mount Elisabeth	16:38	2,214:1	1,813:1	1,588:1	1,368:1	1,200:1	1,045:1	mittel	mittel
Lake Vermeer	15:37	2,438:1	1,933:1	1,988:1	1,368:1	1,174:1	1,045:1	sehr hart	hart

Der **ERSTE** *Gang*

TIP 4: Wählen Sie den ersten Gang so niedrig, daß in der langsamsten Kurve eine möglichst gute Motorleistung bereitsteht. Dann können Sie nämlich optimal herausbeschleunigen. Profis sollten aber auch die anderen Kurven beachten: Es nützt Ihnen nichts, wenn Sie die langsamste perfekt nehmen, während Sie bei den anderen in einem Leistungsloch landen.



Tip 4: Im Tuning-Menü setzen Sie die Daten aus unserer hilfreichen Tabelle um.

Der **SECHSTE** *Gang*

TIP 5: Zunächst stellt man das Getriebe ziemlich kurz ein, fährt auf einer langen Geraden und behält dabei die Geschwindigkeit im Auge. Im Idealfall sollte man die Maximalgeschwindigkeit nach etwa 80 Prozent der schnellsten Geraden erreicht haben. Falls das Höchsttempo zu früh erreicht wird, ist der sechste Gang zu kurz eingestellt. Wenn es erst zum Ende der Geraden erzielt wird, kann man den Gang ruhig kürzer machen, um die Beschleunigung zu erhöhen.

Gänge **ZWEI** *bis* **FÜNF**

TIP 6: Stellen Sie die Gänge zwischen dem ersten und sechsten so ein, daß möglichst kein Leistungsloch entsteht. Wichtig ist auch die eigene Fahrweise: Wer noch viele Fehler macht, sollte die Übersetzung niedriger einstellen, um nach überzogenen Bremsmanövern besser beschleunigen zu können. Gute Fahrer müssen beachten, daß eine höhere Maximalgeschwindigkeit nicht automatisch eine bessere Rundenzeit bedeutet. Im Anfängermodus sollte die Übersetzung deutlich kürzer gewählt werden, da das erreichbare Höchsttempo wegen der schwächeren Motorleistung niedriger liegt.

Auf der Rennstrecke

ANALOGE *Steuerung*

TIP 7: Verwenden Sie unbedingt ein analoges Eingabegerät. Nur so haben Sie volle Kontrolle über die Lenkung sowie Motor- und Bremsleistung.

Blitzschneller **START**

TIP 8: Die automatische Kupplung ist gar nicht so schlecht, wie Sie vielleicht meinen. Übernehmen Sie das Kuppeln erst selbst, wenn Sie genug Fahrpraxis haben. Bei Startfreigabe sollte Ihre Drehzahl genau zwischen 9.000 und 10.000 U/min liegen. Die automatische Kupplung läßt Ihre Maschine dann locker an den Konkurrenten vorbeiziehen.



Tip 8: Beim Start sollten Sie die Drehzahl zwischen 9.000 und 10.000 Umdrehungen halten.

Anfahrt auf **KURVEN**

TIP 9: Größtes Problem bei den Kurven ist das Erlernen der richtigen Brems- und Beschleunigungspunkte. Grundsätzlich gilt: So spät bremsen wie möglich, so früh beschleunigen wie möglich. Bremsen Sie aber anfangs besser zu früh als zu spät, denn wenn Sie zu schnell in die Kurve einbiegen, haben Sie keine Korrekturmöglichkeit mehr. Bei einem Rennmotorrad werden Sie leider erst merken, daß Sie zu schnell waren, wenn sich Ihre Maschine schlagartig selbständig macht. Beachten Sie auch das Verhalten der Computerfahrer bei der Kurveneinfahrt, denn die kennen die Bremspunkte ziemlich gut.



Tip 9: Beobachten Sie, wann die anderen bremsen.

Wenn Ihnen vor einer Kurve plötzlich alle Computerfahrer rasch seitlich »entgegenkommen«, landen Sie mit Sicherheit neben der Strecke.

BESCHLEUNIGEN *aus Kurven*

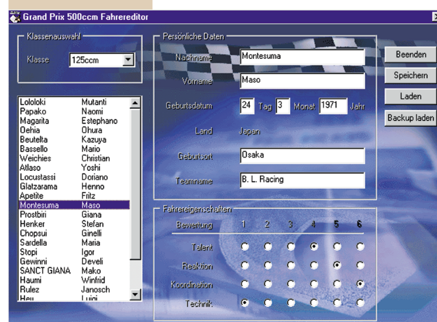
TIP 10: Wenn Sie merken, daß Sie beim Herausbeschleunigen den gewünschten Kurvenradius nicht halten können, sollten Sie sofort Gas wegnehmen, um nicht wenig später noch mal abbremsen zu müssen. Im Profimodus nicht schlagartig Vollgas geben – sonst rutscht Ihr Hinterrad so schnell weg, daß Sie nicht mal mehr Gas reduzieren können.

So werden Sie **NETZWERK**-*König*

TIP 11: Vor allem Einsteiger sollten bei Netzwerkpartien nur im Anfängermodus spielen, denn nichts ist frustrierender, als nach der Hälfte der Runden festzustellen, daß die Reifen nichts mehr taugen. Wählen Sie sehr weiche Reifen für beste Beschleunigung. Wenn Sie jetzt noch die Gangautomatik einstellen, können Sie sich voll und ganz auf turbulente Ramm-Manöver konzentrieren, ohne bei jeder Kollision zusätzlich auf die Gänge achten zu müssen. Passen Sie im Netzwerkspiel auch das Getriebe Ihrem Multiplayer-Fahrstil an. Die beste Maschine für Mehrspieler-Rennen ist übrigens die »Honweg«. Welchen Fahrer Sie wählen, spielt leistungsmäßig keine Rolle, denn im Netzwerkmodus sind alle gleich stark eingestellt.

Schummeln per **EDITOR**

TIP 12: Der Editor dient nicht nur zum Anpassen der Fahrernamen – Sie können mit ihm auch prima schummeln. Geben Sie allen Fahrern bis auf Ihren nur schlechte Werte, um problemlos zu gewinnen. Natürlich dürfen Sie sich dann nichts auf Ihren Sieg einbilden – die Mogelei ist eher eine geeignete Hilfe fürs Training. MD



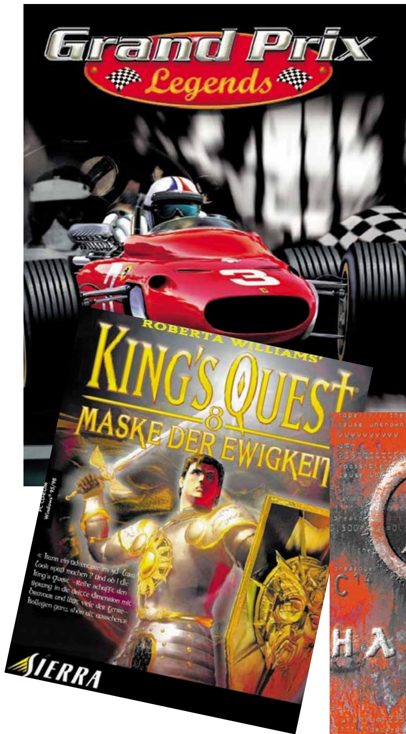
Tip 12: Per Editor verschlechtern Sie die Gegner.

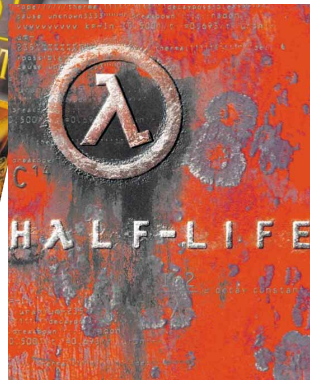
Sagen Sie uns die Meinung

Weihnachts Verlosung

Damit Ihr Gabentisch vielleicht noch ein bißchen bunter wird, verlosen wir Spitzengewinne im Wert von mehr als 26.000 Mark. Alle ausgefüllt eingesandten Mitmachkarten nehmen teil.

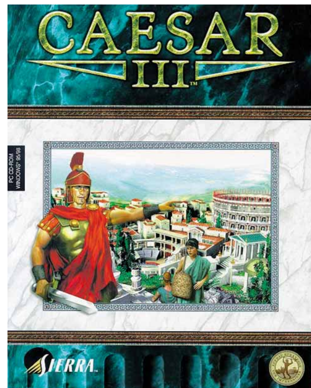
Einsendeschluß ist der 31. Dezember 1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.





Cendant

Cendant Deutschland hat ein rekordverdächtiges Weihnachtspaket aus den Highlights ihres aktuellen Programms für die GameStar-Leser geschnürt. Die Action-Referenz **Half-Life** kommt zusammen mit der schwergewichtigen Rennsimulation **Grand Prix Legends**, dem strategischen Städtebau-Epos **Caesar 3** und dem neuen Action-Adventure **King's Quest 8**. Von diesen absolut hochkarätigen Spiele -Paketen spendiert Sierra nicht weniger als **30 Exemplare**. Die glücklichen Gewinner sind damit für Wochen mit hochwertiger Spielekost aus vier verschiedenen Genres versorgt. Der Gesamtwert aller Titel beträgt ca. **9.600 Mark**.





Thrustmaster

Thrustmaster, seines Zeichens Hersteller von Edel-Lenkrädern und Joysticks, läßt für unsere Leser hochwertiges Zubehör springen. Wir verlosen 5 gediegene **Formel 1-Lenkräder** und 3 **Exemplare** des kleinen Bruders **Sprint Wheel**. Dazu kommen noch 5 **Topgun Platinum-Sticks** und **2 Stück** des brandneuen 3D-Controllers **Fragmaster**, der sich besonders für Actionspiele eignen soll. Gesamtpreis aller Geräte: **2.500 Mark**.

AMD

Der AMD K6-2 ist aufgrund seiner 3DNow-Technologie ein ernstzunehmender Prozessor für den heimischen Spiele-PC. Dank der Unterstützung von DirectX 6.0 sorgt 3DNow für beträchtliche Performance-Gewinne. Wir verlosen in Zusammenarbeit mit AMD 5 **K6-2/300** auf schnellen Asus-Mainboards im Gesamtwert von ca. **2.200 Mark**.

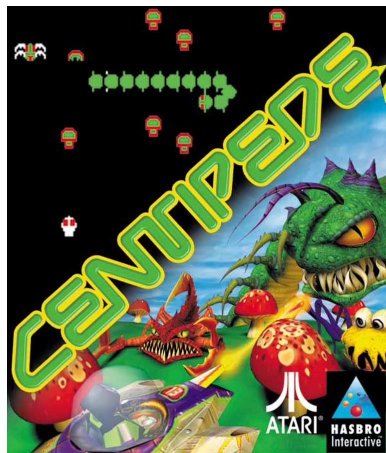




Interact

Interact produziert neben PC- und Konsolenperipherie vor allem originelle Joysticks. Wir verlosen zwei verschiedene Typen: **12 Exemplare** des **Ultraracer** (ein gut in der Hand liegendes Mini-Lenkrad) und **12mal** das **Vortex 3D**, eine extravagante Komplettlösung, die Joystick, Pad und Lenkrad in einem Gerät vereint. Der Gesamtwert beträgt ungefähr **2.500 Mark**.





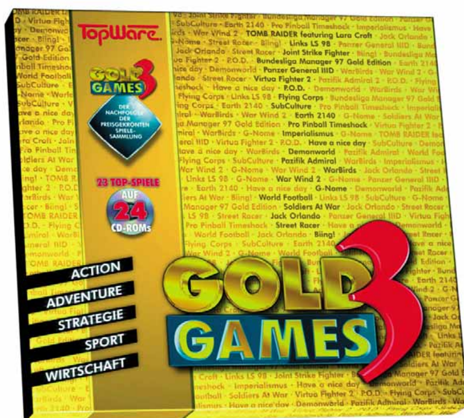


Hasbro Interactive

Hasbro Interactive, vor allem bekannt durch gelungene Brettspiel-Umsetzungen, schickt jetzt zunehmend Actionspiele ins Rennen: die flotte Insekten-Ballerei **Centipede** und die rasante 3D-Kopfjagd **Hedz**. Wir verlosen **15 Pakete** mit je einem Exemplar beider Actionspiele. Gesamtwert: ca. **2.400 Mark**.

Topware

Topware hat gerade die dritte Ausgabe der hervorragenden Gold Games-Compilation in die Läden gebracht. Für unsere Leser spendieren die Mülheimer **15 Spiele-Pakete**: Enthalten ist je ein Exemplar der **Gold Games 3** und entweder das Aufbauspiel **Knights and Merchants** oder der Katastrophen-Simulator **Emergency**. Die Langzeit-Spielspaß-Pakete haben einen Gesamtwert von ca. **2.300 Mark**.



Vobis

Vobis stellt aus ihrem aktuellen Angebot einen flotten Spiele-PC zur Verfügung. Im Innern des **Highscreen XD Professional 400V** stecken ein rasanter P-II mit 400 MHz, 64 MB SDRAM und eine schnelle 8-GByte-Festplatte. Komplett mit 17-Zoll-Monitor, Highscreen-Boxen und einen 32fach-CD-ROM hat das gute Stück einen Gesamtwert von **2.500 Mark**.

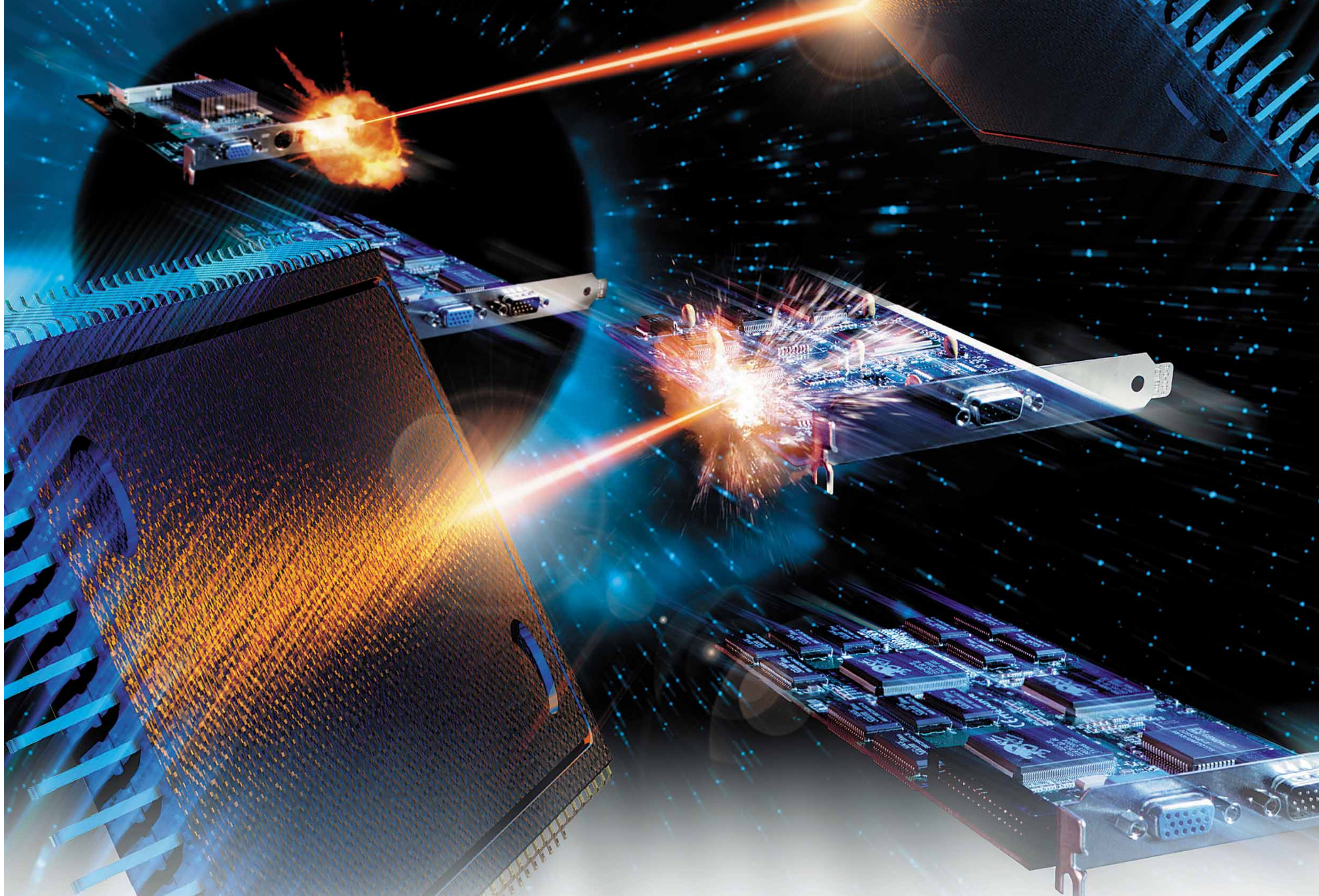




Sennheiser

Die Hifi-Experten von Sennheiser bringen ein hochwertiges Stück PC-Zubehör auf den Markt: Der **Surrounder** ist ein Hörkragen, den Sie mit Ihrer Soundkarte verkabeln und sich dann um den Hals legen. Von dort verbreitet er echten Raumklang, der Actionspiele um einiges lebendiger erscheinen läßt. Wir verlosen **4 Exemplare** der Pro-Variante des pfiffigen Geräts im Gesamtwert von **2.400 Mark**.





3D-Karten-Check: die neuesten Boards, die besten Tuning-Tips

Die 3D-Invasion

Die 3D-Grafikkarte feiert ihren dritten Geburtstag. Grund genug, ein Resümee zu ziehen, die aktuelle Generation unter die Lupe zu nehmen und einen Blick in die Zukunft zu werfen.

Schwerpunkt

Auf CD: Tuning Tools, Treiber, Benchmark-Programme

So kurz die Geschichte der spieletauglichen 3D-Chips auch sein mag, seit Erscheinen der Diamond Edge im August 1995 hat sich selbst für schnellebige PC-Verhältnisse Erstaunliches getan. Waren die ersten Versuche noch eher in die Kategorie »3D-Bremser« einzuordnen, hat sich die Leistung seither mit Lichtgeschwindigkeit vervielfacht. Bereits zum dritten Mal jährt sich nun die von Chip-Entwicklern und Grafikkarten-Herstellern gerne so proklamierte »3D-Weihnacht«. Begleitet von einer Spieleflut, die quer durch alle Genres mehr denn je auf 3D-Grafik setzt, kommen selbst Adventure- und Strategiefans nicht mehr um eine Beschleunigerkarte herum. Die Auswahl fällt dabei nicht leicht: Auch diese Weihnachten kommt wieder eine ganze Reihe hochkarätiger Chips auf den Markt (oder steht zumindest kurz vor der Fertigstellung). Diese versprechen mehr Leistung und schönere Bilder zu Preisen, bei denen sich der Kunde freut und die Hersteller leise stöhnen: 16-MByte-Karten mit dem 3Dfx Banshee zum Beispiel wechseln teilweise schon für deutlich unter 300 Mark den Besitzer. Die Verfügbarkeit scheint dabei keine Probleme zu bereiten. Wa-

ren der Riva 128 oder der Voodoo 2 in den ersten Wochen und Monaten nur sehr schwer zu ergattern, stehen von den neuesten Modellen mit Riva TNT oder Banshee bereits ausreichende Stückzahlen in den Händlerregalen.

Wenig Alternativen

Alternativen zu diesen beiden Chips sind momentan noch etwas dünn gesät: Da wäre hauptsächlich der G200 von Matrox, der auf den Dauerbrennern Mystique und Millennium zu finden ist. Bislang nur von Hercules wird der Savage 3D des einstigen Marktführers S3 eingesetzt. Dabei ist der Savage alles andere als uninteressant; er hat zum Beispiel ein hauseigenes Verfahren zur Texturkompression an Bord, durch das die sechsfache Bitmap-Menge in den Texturspeicher paßt. Als Einzelkämpfer geht Number Nine mit seinem selbstentwickelten Chip Ticket to Ride 4 ins Rennen. Traditionell sind die Number-Nine-Chips besonders stark im 2D-Bereich, doch die neue Revolution 4 soll auch unter Direct3D und OpenGL gehörig auf Touren kommen.

Viele andere, teilweise längst überfällige Chips befinden sich noch in der Pipeline. So etwa der PowerVR 2 von NEC/Videologic, von dem aber 1998 noch die ersten Exemplare zu sehen sein sollen. Dagegen erblicken der 3DLabs Permedia 3 sowie der Portola von Intel wohl erst im nächsten Jahr das Licht der Welt. Noch vor Weihnachten sollen Karten mit dem vielversprechenden Rage 128 von Ati zu kaufen sein, wenn auch nur als Bestandteil von Komplett-PCs.

Voodoo 2 als Vorreiter

Wohin die Marschrichtung bei der dritten Generation der 3D-Beschleuniger geht, zeigte bereits im Frühjahr der Voodoo-2-Chipsatz von 3Dfx. Der Performance-Sprung im Vergleich zum Vorgänger wurde vor allem durch die hohe Taktrate des Chips (90 MHz gegenüber 50 MHz) und die volle Integration des Dreieck-Setups (die Umsetzung von Koordinaten in Polygone) in die Hardware erreicht. Teilweise kommen moderne 3D-Bausteine gleich mit zwei Textur-Einheiten daher, mit denen das sogenannte Single-Pass-Multitexturing ermöglicht wird. Damit können, falls vom Spiel unterstützt, zwei Texturen parallel berechnet und ausgegeben werden, was rein theoretisch eine hundertprozentige Leistungssteigerung bringt.

Renderkünstler

Geschwindigkeit allein ist nicht alles: Mindestens ebensoviel Wert haben die Entwickler bei Ihren jüngsten Erzeugnissen auf eine optimale Bildqualität gelegt. Das betrifft zum einen die Perfektionierung schon länger gebräuchlicher Features. Dazu gehören etwa das bilineare Filtering, Mip-Mapping, Transparenz- und Nebeleffekte sowie Glanzlichter. Je nach Chip kommen nun einige fortgeschrittene Techniken hinzu, die von der kommenden Spiele-Software mehr und mehr ausgenutzt werden. Darunter fallen unter anderem Truecolor-Rendering oder anisotropisches Filtering (wirkt in verschiedene Richtungen verschieden stark). Weitere Effekte sind Bump Mapping (läßt Texturen mittels dynamischen Schattenwurfs sehr plastisch wirken) und Fullscene Antialiasing (Vollbild-Kantenglättung; bei Auflösungen ab 1024 mal 768 weniger wichtig).

Zurück in die Zukunft

Unser diesmaliger Schwerpunkt informiert Sie umfassend über alle Aspekte moderner Grafikkarten. Das umfaßt nicht nur ausführliche Einzeltests aktueller Modelle samt umfangreicher Benchmarktests. Sie erhalten auch hilfreiche Tips, wie Sie selbst aus der schnellsten Karte noch etwas Performance quetschen. Außerdem lassen wir die Entwicklung der vergangenen drei Jahre nochmal Revue passieren und erinnern an alle wichtigen 3D-Chips. Zu einem Rückblick gehört natürlich auch eine Vorschau: Welche wichtigen Entwicklungen für das nächste halbe Jahr noch zu erwarten sind, decken wir zum Abschluß unseres 3D-Checks auf.

Die besten Tips: Vorsprung durch Tuning

Einen großen Raum nehmen die Einzeltests eines Dutzends brandneuer 3D-Karten ein. Daß wieder mal Voodoo-2-Modelle dabei sind, ist kein Zufall. Stark sinkende Preise bei immer noch konkurrenzfähigen Leistungen machen sie Weihnachten 1998 attraktiver denn je. Sie haben sich bereits für ein besonders



Die Dinos aus Trespasser verlangen einer 3D-Karte alles ab.

interessantes Exemplar entschieden oder es vielleicht sogar schon gekauft? Dann sollten Sie einen Blick auf unseren großen Tuning-Artikel werfen. Auf fünf Seiten finden Sie dort alles, was bei Installation und Einsatz moderner 3D-Beschleuniger zu beachten ist. Außerdem geben wir jede Menge nützlicher Tips, wie Sie aus Ihrer Grafikkarte das letzte herausholen. Sei es durch Treiber-Optimierung oder Chip-Übertakten – bei jedem Modell sind noch ein paar Prozent Leistungssteigerung drin. MG

Die Entwicklung der 3D-Karten

3D-Historie

Von den Anfängen bis zur Gegenwart – wir verfolgen die Geschichte der wichtigsten 3D-Chips und stellen die aktuellen Modelle einander gegenüber.

Die wichtigsten Chips von 1995 bis 98

1995

Mit der Diamond Edge 3D und ihrem NV1-Multimediachip von nVidia begann im August 1995 das »beschleunigte« 3D-Zeitalter für Spiele-PCs. Das ambitionierte Projekt scheiterte kläglich, denn Direct3D-taugliche Treiber blieben wie speziell angepaßte Software bis zuletzt Fehlanzeige. Kurz danach scheiterte der erste 3DBlaster von Creative Labs. Es handelte sich um ein reines Addon-Board für den veralteten Vesa-Local-Bus. Als Chip fand ein Prozessor von 3Dlabs Verwendung, der weder 3D-Features noch 16 Bit Farbtiefe unterstützte. Die Karte blieb zurecht wie Blei im Regal liegen: Sie war langsam und lief in vielen Fällen erst gar nicht.



Das noch auf DirectX 2.0 basierende Monster Truck Madness war Mitte 1996 eines der ersten Direct3D-Spiele.

1996

Im April versuchte sich S3 mit dem Virge an 3D-Beschleunigung. Der Chip hatte zwar alle relevanten Features, war aber erschreckend lahm; meist lief die entsprechende Software-Variante schneller. Außerdem fiel die Spiele-Unterstützung sehr spärlich aus. Ebenfalls ab April war der Rage von Ati erhältlich, der sich als ähnlich unbrauchbar für 3D erwies. Im September ’96 kam ein leicht verbesserter, aber nicht wirklich überzeugender Nachfolger auf den Markt.

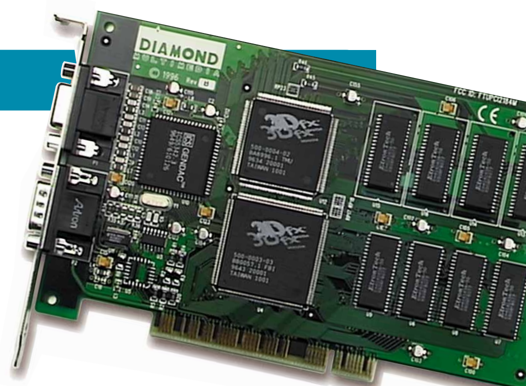
Im August folgte die Matrox Mystique, die bei ihrem Erscheinen zu den wenigen akzeptablen 3D-Beschleunigern gehörte. Zwar blieb der optische Genuß aufgrund fehlenden Texturfilterings beschränkt, doch in puncto Geschwindigkeit war sie konkurrenzfähig. Im Oktober der Paukenschlag: Der Voodoo-Chip, 3Dfx’ Erstlingswerk, wurde zum Klassiker unter den 3D-Prozessoren schlechthin und überdauerte gleich zwei Karten-Generationen.

NEC antwortete mit dem PowerVR, der ein ungewöhnliches Konzept verfolgte: Anstatt Polygone durch Eck-Koordinaten zu erstellen, errechnete der PCX1 Dreiecke durch die Schnittpunkte von Ebenen. Unter Direct3D schwach, bei der eigenen PowerSGL-Schnittstelle wenig unterstützt, blieb dem Chip ein ähnlicher Erfolg wie dem Voodoo versagt.

Ende des Jahres kam mit dem Vérité 1000 von Rendition der einzig wirklich brauchbare 2D/3D-Chip der ersten Generation auf den Markt. In der Bildqualität war er dem Voodoo 1 sogar leicht überlegen, hatte aber in Sachen Performance mit diversen Problemen zu kämpfen.

1997

Im Februar 1997 erschienen mit dem Ati Rage II+ und im April mit dem S3 Virge DX zwei Chips, die für 3D kaum tauglicher als ihre Vorgänger waren. Ein deutlich verbesserter Nachfolger feierte dage-



Diamond Monster 3D: Die bis dato wohl bekannteste und beliebteste 3D-Karte überhaupt.

gen im Juli mit der PCX2-Version des PowerVR sein Debüt, wenngleich er immer noch auf derselben Technik basierte. Im August dann der Flop des Jahres: der Voodoo Rush, der zusammen mit einem Alliance-Chip 2D und 3D auf einer Karte ermöglichte, wegen technischer Unzulänglichkeiten aber scheiterte. Mit dem Rage Pro gelang Ati im gleichen Monat endlich ein tauglicher 3D-Chip, wenngleich er nicht mit seinem Hauptkonkurrenten Riva 128 mithalten konnte. Dieser war im September die Sensation: Er ließ alle anderen 2D/3D-Kombilösungen deutlich hinter sich – ab einem Pentium 200 sogar den Voodoo 1. Im Dezember kam schließlich noch von Rendition der V1000-Nachfolger V2100 auf den Markt. Er war allerdings zu spät dran, um noch großes Aufsehen zu erregen.

1998

Im Februar ’98 folgte mit dem V2100 die Luxusvariante des V2200, blieb aber ebenso glücklos. Eher Alibi-Funktionen haben die 3D-Funktionen des im April erschienenen Matrox-G100-Chips; er entspricht einer alten Mystique mit der Fähigkeit zum bilinearen Filtern. Als preiswerter 2D-Untersatz für Voodoo-2-Boards sind die Productiva-Karten mit dem G100 aber heute noch sehr beliebt.

Der Stand der Technik



Bunte Welt: Immer mehr Spiele wie Nice 2 nutzen die 32-Bit-Fähigkeit moderner Grafikkarten aus.

Voodoo 2

Der im März erschienene Nachfolger des Voodoo Graphics ist der erste Vertreter der dritten Karten-Generation und kommt erneut ausschließlich auf Add-on-Karten zum Zuge. Voodoo-2-Chips sind extrem abhängig vom verwendeten Hauptprozessor und bis zu einem 166er meist sogar langsamer als der Vorgänger, auf einem schnellen Pentium II dagegen mehr als doppelt so schnell. Die Nachteile: Kein 32-Bit-Rendering, Auflösungen nur bis 800 mal 600 Punkte, kein AGP-Support, ver-



Das Konzept der zwei miteinander verbundenen Voodoo-2-Karten ist bisher einzigartig.

braucht einen zusätzlichen PCI-Steckplatz und verringert wegen des Loop-through-Kabels unter Umständen die 2D-Bildqualität. Anfangs mit rund 600 Mark noch überzogen teuer, sind die Preise inzwischen auf teilweise deutlich unter 300 Mark gefallen. Mit seiner voll konkurrenzfähigen Leistung, einigen zukunftsicheren Features (zwei Textureinheiten) und der einwandfreien Bildqualität ist der Voodoo 2 nach wie vor einer der attraktivsten Chipsätze auf dem Markt und kann mit dem wesentlich jüngeren Riva TNT noch gut mithalten.

Intel i740

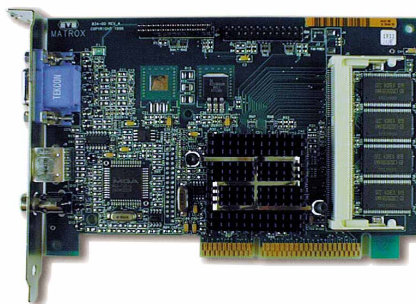
Mit dem preisgünstigen i740 stieg Prozessorgigant Intel im Mai in den 3D-Markt ein. Der Chip ist von den Leistungen und Features her ein Verbindungsglied zwischen den Karten der zweiten und dritten Generation. Er läuft auf einem Pentium II in etwa so schnell wie ein Riva 128, die Bildqualität ist allerdings deutlich besser. Aufgrund technischer Probleme ist er in Sockel-7-Boards nur bedingt einsetzbar. Als Power-Chip spielt er kaum noch eine Rolle, ist aber für den preisbewußten Spieler mit Pentium II eine echte Alternative.

Matrox G200

Im August hat der erste rundum gute 2D/3D-Chip der dritten Generation Premiere, der so fortschrittliche Features wie 32-Bit-Rendering und Fullscene-Antialiasing beherrscht. Zudem war der G200 bis zum Auftauchen von Banshee und Riva TNT schnellster Kombichip. Aufgrund seiner mäßigen Skalierbarkeit stellt er vor allem für Spieler mit schwächerem Rechner ein interessantes Angebot dar.

3Dfx Banshee

Nach dem Rush-Debakel schenkte 3Dfx beim Banshee hauptsächlich dem 2D-Teil sehr viel Aufmerksamkeit. Der 3D-Kern entspricht dem Voodoo 2, allerdings mit von 90 auf 100 MHz erhöh-



Die aktuelle Matrox Mystique kann nicht ganz mit der Konkurrenz mithalten.

tem Prozessortakt. Das macht ihn noch mal ein Stückchen schneller, doch weil ihm die zweite Textureinheit verwehrt blieb, läuft er bei Spielen, die Multitexturing unterstützen, deutlich langsamer. Der Chip beherrscht nur unzureichend die AGP-Features, macht diesen Nachteil aber mit seinem günstigen Preis bei viel Speicher (ca. 270 Mark für 16-MByte-Modelle) wieder wett. Zur Zeit kränkelt der Banshee noch an diversen Treiberproblemen; bis Weihnachten soll die Software aber dem sonst üblichen hohen 3Dfx-Standard entsprechen.

S3 Savage 3d

Nach langer Funkstille meldete sich S3 im September mit diesem Chip zurück. Geschwindigkeit und Bildqualität liegen leicht über dem Niveau des Matrox G200, der Preis knapp darunter. An wirklich wichtigen Features fehlt dem Savage lediglich eine zweite Textureinheit, dafür kann er die Unterstützung von Bump Mapping, Texturkompression, 32-Bit-Rendering und anisotropischem Filtering in die Waagschale werfen. Er unterstützt maximal 8 MByte lokales RAM, weist dafür aber sehr gute AGP-Fähigkeiten auf.

nVidia Riva TNT

Der Riva TNT (für »TwiNTexel«) ist seit Anfang Oktober in großen Stückzahlen auf dem Markt und momentan der beste Vertreter der dritten 3D-Chip-Generation. Von 32-Bit-Rendering über zwei Textureinheiten bis hin zur Unterstützung von Bump Mapping, anisotropischem Filtering und Antialiasing ist alles vorhanden. Zwar konnte nVidia seine ursprünglichen Pläne von 125 MHz Chiptakt nicht verwirklichen, doch in der Kombination Geschwindigkeit und Bildqualität steht der Riva TNT zur Zeit, wenn auch nur mit knappem Vorsprung, an der Spitze. Fast schon Riva-typisch ist allerdings die starke Prozessor-Abhängigkeit: Ein Pentium II mit mindestens 300 MHz sollte es für optimale Leistung sein. MG

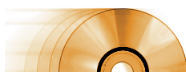
Aus dem Hardware-Labor

So haben wir getestet

Fünf Rechnersysteme und ein knappes Dutzend Benchmarks kamen zum Einsatz, um die Leistung von 12 aktuellen Grafikkarten zu ermitteln.



»3D Mark 99« ist nur einer der diversen Benchmarks, die wir beim Testen eingesetzt haben.


Auf CD: »3D Mark 99«, 20 Treiber

Knapp 3.000 Messungen haben wir für den Test der zwölf Grafikkarten durchgeführt. Um den Voraussetzungen möglichst vieler Anwender gerecht zu werden, standen als Testplattform gleich fünf verschieden schnelle Rechnersysteme zur Verfügung. Auch bei den verwendeten Benchmarks herrschte Vielfalt: Vom Action-Shooter über Rennspiele bis hin zum Rundum-Meßpaket lieferte ein knappes Dutzend Programme die Ergebnisse.

Die PC-Hardware

Moderne Grafikkarten sind in ihrer Performance stark von der Geschwindigkeit des Hauptprozessors abhängig. Da die sogenannte Skalierbarkeit ein wichtiges Kriterium von 3D-Beschleunigern ist, haben wir für die Tests fünf Rechnersysteme mit höchst unterschiedlicher CPU als Basis gewählt. Der Benjamin ist ein Intel Pentium 200 MMX, gleichbedeutend mit der Minimalforderung für einen zeitgemäßen Spiele-PC. Zweite Stufe ist ein AMD K6/300, der ansonsten dem 200-MMX-System entsprach: 48 MByte RAM, 4 GByte Festplatte, Soundblaster AWE 64. Das Mittelfeld bilden ein AMD K6-2/330 sowie der Celeron 300; diese Rechner waren mit 64 MByte RAM, einer 6 GByte fassenden Harddisk und ebenfalls einer Soundblaster AWE 64 ausgerüstet. Als High-End-System kam schließlich ein PII/400 mit 128 MByte RAM zum Einsatz. Nach jedem Wechsel des Testgerätes wurde die Festplatte formatiert und Windows 98 samt DirectX 6.0 neu installiert.

Die Benchmarks

Zur Ermittlung der Meßwerte verwendeten wir hauptsächlich populäre Spiele-Benchmarks. Bei **Unreal** und **Quake2** stand die Geschwindigkeit unter OpenGL auf dem Prüfstand, gleichzeitig ließen wir beide Programme zur Ermittlung der 2D-Geschwindigkeit noch im Software-Modus laufen. **Turok**, **Forsaken**, **Motorhead**, **X** und **Incoming** bildeten das bewährte Gespann für die Direct3D-Messungen. **Forsaken** und **Incoming** erlauben als besonders interessantes Feature 32-Bit-Truecolor-Rendering, während **X** eines der wenigen Spiele mit funktionierendem Antialiasing ist. Ein ganz neues Mehrzweck-Meßtool mit dem Namen »3D Mark 99« haben wir ebenfalls in unseren Test einbezogen. Es handelt sich hier um den verbesserten Nachfolger des beliebten »Final Reality«-Benchmarks. 3D Mark 99 läuft vollautomatisch ab und prüft neben der 3D-Geschwindigkeit auch die Bildqualität sowie die AGP-Performance.

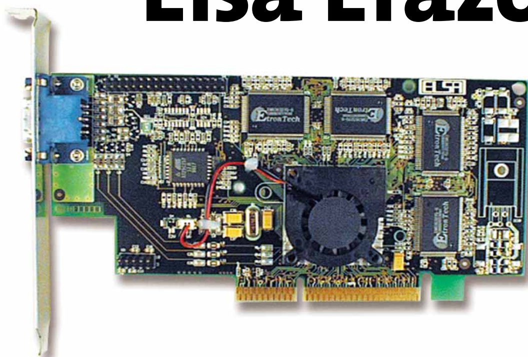
Das Bewertungssystem

Maßgeblich entscheidend für die Bewertung der Grafikkarten war selbstverständlich die Leistung. Sie floß mit 60 Prozent in die Gesamtwertung mit ein und beinhaltet auch, wie sich die Performance bei verschiedenen Rechnersystemen und Auflösungen verhält. Insgesamt 30 Prozent Anteil an der Endnote hatten der Punkt Qualität. Hier spielte zum Beispiel die Installation eine Rolle, welche Einstellmöglichkeiten die Treiber bieten und welche 3D-Effekte die Karte beherrscht. Immerhin noch 10 Prozent machte der Prüfpunkt Ausstattung aus, der die Dokumentation, mitgelieferte Software und eventuelle Sondermerkmale wie etwa einen TV-Ausgang umfaßt. Aus dem gewichteten Durchschnitt der drei Einzelnoten ergab sich dann die Gesamtnote. Bitte beachten Sie, daß wir alle bisher getesteten Grafikarten um eine halbe Note abgewertet haben und die Probanden dieses Tests entsprechend strenger bewerteten.

Für die Messungen verwendeten wir jeweils die aktuellsten verfügbaren Treiber. Sofern diese nicht schon auf der mitgelieferten Installations-CD vorhanden waren, wurde der neueste Release vom Internet geladen. WR

Elsa Erazor 2





Die Riva-TNT-Karte von Elsa setzt sich schon optisch deutlich von der Konkurrenz ab: Ein auffälliger, aktiver Kühler ist auf dem Chip angebracht, um diesen vor dem Hitzetod zu bewahren. Ursprünglich wollte Elsa nämlich den TNT-Chip auf 100 MHz übertakten, was aber zu kleineren Problemen führte. Die Karte läuft deshalb nun doch mit den üblichen 90 MHz, was wiederum den teuren Lüfter überflüssig macht, der ab Dezember durch einen passiven Kühlkörper ersetzt wird. Die Erazor 2 war im Testfeld das einzige TNT-Board mit den etwas dickeren, teureren und vor allem schnelleren SGRAM-Speicherbausteinen. Allerdings war in den Benchmarks nur wenig davon zu merken. Die Karte lag zwar im Vorderfeld, absetzen konnte sie sich in der Performance jedoch nicht.

Auflösung nach Wunsch

Eigene Wege geht die Aachener Firma bei der Treiber-Software. Diese erlaubt die freie Einstellung sowohl der Bildwiederholrate als auch der Desktop-Auflösung. Damit sind ungewöhnliche Formate wie etwa 1200 mal 600 Punkte nicht nur in Windows selbst, sondern auch in den meisten Direct3D-Spielen möglich, da diese die Einstellungen übernehmen. Mängel konnten wir an der Erazor nur wenige entdecken: So stürzte die Karte bei deaktiviertem V-Sync hin und wieder ab. Einen TV-Out gibt es im Gegensatz zum Vorgänger nicht mehr, und meist kosten Elsa-Produkte im Handel ein paar Mark mehr als die Konkurrenz. Dafür wurde ein ordentliches Spiele-Bundle (**Need for Speed 3**, **Recoil**) beigelegt, und die Garantiezeit von 72 Monaten ist sehr großzügig bemessen.

Leistung (60%)	1,5
Qualität (30%)	1,4
Ausstattung (10%)	1,9

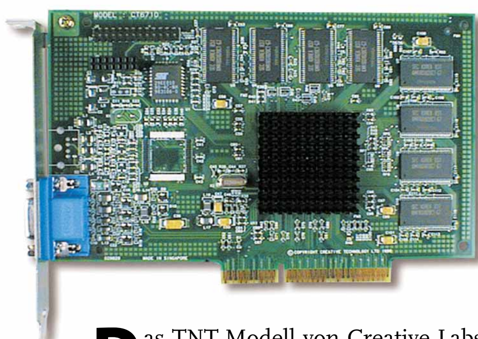
Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	Elsa
Preis:	ca. 400 Mark
Hotline:	(0241) 606 51 12
Homepage:	http://www.elsa.de

Pro	Kontra
• sehr schnell • 3D-Bildqualität • komfortable Treiber • gute Ausstattung	• einige Abstürze bei V-Sync-Deaktivierung

Fazit: Unser neuer Grafik-König: Der Riva-TNT-Chip und ausgefeilte Treibern machen die Erazor zum Testsieger.

GameStar Gesamtnote: 1,5

Graphics Blaster Riva TNT



Das TNT-Modell von Creative Labs mit dem endlos langen Namen kostet immerhin 150 Mark mehr als der Banshee-Kollege. Dafür hat Creative bei der Ausstattung einen draufgelegt: Zusätzlich zu **Incoming** darf man sich über die englische Version von **Forsaken** freuen, außerdem ist noch die Multimedia-Software Scala MM beigelegt. Auf 3Deep und Colorific muß man dagegen ebenso verzichten wie auf SGRAM und einen TV-Ausgang. Lassen Sie sich vom dicken Handbuch nicht täuschen: Die Fülle wird durch die sieben Sprachversionen erzeugt, der Informationsgehalt ist nämlich wenig berauschend. TNT-typisch stehen Ihnen in der Treiber-Software etliche Einstelloptionen zur Verfügung. Das reicht bis zur immer beliebter werdenden Möglichkeit, selbst die Taktfrequenzen von Chip und auch Speicher nach oben zu schrauben.

Gut ausgestattet

Übertakten sollte normalerweise aber gar nicht nötig sein, denn der Riva-TNT-Chip bringt von Haus aus genügend Leistung mit. Egal ob OpenGL, Direct3D oder auch normale Windows-2D-Anwendungen, die Graphics Blaster war immer vorne mit dabei. Andererseits konnte sie sich auch nicht von den anderen TNT-Modellen absetzen – ein sicheres Zeichen dafür, daß sich zum Zeitpunkt des Tests die Treiber aller Hersteller in etwa auf dem gleichen Stand befanden. So sollten auf das Creative-Labs-Modell vor allem diejenigen einen Blick riskieren, die eine schnelle, vergleichsweise gut ausgestattete TNT-Karte zum moderaten Preis suchen.

Leistung (60%)	1,5
Qualität (30%)	1,7
Ausstattung (10%)	2,1

Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	Creative Labs
Preis:	ca. 400 Mark
Hotline:	(089) 957 90 81
Homepage:	http://www.soundblaster.com

Pro	Kontra
• sehr schnell • 3D-Bildqualität • gut ausgestattet • Übertaktregler	• kein SGRAM • mäßiges Handbuch

Fazit: Empfehlenswerte Riva-TNT-Karte mit umfangreicher Software-Ausstattung.

GameStar Gesamtnote: 1,6

STB Velocity 4400



Als einziges getestetes Riva-TNT-Modell bietet die Velocity 4400 einen guten TV-Ausgang (mit Composite- und SVHS-Anschluß). Es gibt sie in zwei Varianten: Für 40 Mark Aufpreis erhalten Sie Interplays spannendes Weltraumepos **Freespace** und diverse Multimedia-Software als Dreingabe. Ansonsten ist an der Karte wenig Besonderes zu entdecken; 16 MByte SDRAM und ein großer Passivkühler dürfen als Standard gelten. Bei den Benchmark-Messungen kämpfte die Velocity, wie zu erwarten, teilweise bis aufs letzte Zehntel Frame mit der Konkurrenz.

Treiber-Treiben

Zu den TNT-Treibern ist prinzipiell zu sagen, daß zum Zeitpunkt der Tests (Mitte November) sehr viel Bewegung bei den Treiber-Updates zu beobachten war. Auch für die STB kamen wenige Tage vor den Messungen noch einmal neue bei uns an. Scheinbare Unterschiede zu den anderen TNT-Modellen rühren somit eher daher, daß gerade wieder eine neuere Treiber-Version verfügbar war. Wahrscheinlich sind darauf auch die regelmäßigen Abstürze nach einem Benchmark-Lauf in **Forsaken** zurückzuführen. Probeweise kehrten wir zu älteren Treibern zurück, mit denen zwar die Framerate ein wenig sank, die Velocity aber auch mehrere **Forsaken**-Benchmarks hintereinander stabil durchlief. Auch **Motorhead** schien zunächst Probleme zu machen. In der Kontroll-Software fand sich jedoch die Option »DirectX-6-Optimierung abschalten«, mit der das Gremlin-Rennspiel keine Zicken mehr machte. Andere Programme wurden damit um einige Frames schneller.

Leistung (60%)	1,5
Qualität (30%)	1,8
Ausstattung (10%)	2,1

Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	STB
Preis:	ca. 360 Mark
Hotline:	+33 (140) 36 67 17
Homepage:	http://www.stb.com

Pro	Kontra
• sehr schnell	• kein SGRAM
• 3D-Bildqualität	• vereinzelte Abstürze
• TV-Ausgang	
• preisgünstig	

Fazit: Das passende Riva-TNT-Modell für den TV-Freak, weist aber sonst kaum Besonderheiten auf.

GameStar Gesamtnote: 1,6

Diamond Viper V550



Etwas verwirrend ist sie schon, die Produktpolitik von Diamond: Die Viper V550 gibt es ohne und mit TV-Out/Video-In, letztere Variante zudem als XL-Version mit der Vollversion von **Motorhead**, einem Demosampler und einigen Videosoftware-Beigaben. Mit Fernsehanschluß steht die Wahl zwischen AGP und PCI offen, ohne ist nur die AGP-Version zu haben. Unser Testmodell war die Basisversion ohne TV-Ausgang, Spielebundle und leider auch SGRAM. Mit dem billigeren SDRAM verschenkt Diamond nämlich das letzte Quentchen Geschwindigkeit, wenngleich der Effekt nicht so stark auftritt wie beim 3Dfx Banshee. Etwas spartanisch sind die Treiber, die nur wenig Einstelloptionen zur Verfügung stellen.

Heiße Sache

Trotz des großen Kühlkörpers wird die Karte, wie alle TNT-Modelle im Test, bei längerem Betrieb extrem heiß; auf eine gute Belüftung des PC-Gehäuses sollten Sie also achten. Dennoch überstand sie alle Benchmark-Tests ohne Probleme. Die Diamond Viper kam in etwa gleichauf mit der Creative TNT ins Ziel. Immer wieder beeindruckend, wie flüssig Spiele – in quasi perfekter Bildqualität – selbst bei hohen Auflösungen jenseits der 1024 mal 768 Punkte noch laufen. Natürlich ist dazu ein starker Rechner notwendig, doch unsere Tests haben auch gezeigt, daß sich eine Riva TNT schon auf einem Pentium 200 MMX lohnen kann. Insgesamt ragt die Diamond Viper V550 kaum aus dem Testfeld heraus; andererseits hatten wir auch kaum eine andere Karte, die die ganze Zeit über so unauffällig-perfekt lief.

Leistung (60%)	1,5
Qualität (30%)	1,7
Ausstattung (10%)	2,6

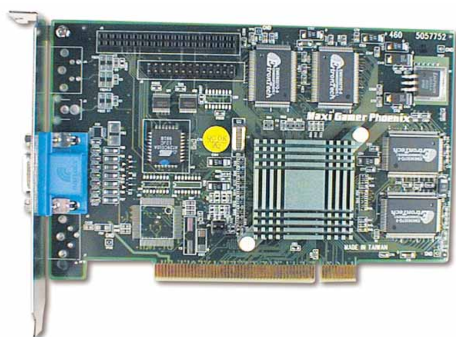
Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	Diamond
Preis:	ca. 390 Mark
Hotline:	(08151) 26 63 30
Homepage:	http://www.diamondmm.de

Pro	Kontra
• sehr schnell	• kein SGRAM
• 3D-Bildqualität	
• stabile Treiber	

Fazit: Schnelle, sehr stabil laufende Riva-TNT-Karte ohne besonderes aufwendige Treiber.

GameStar Gesamtnote: 1,7

Guillemot Maxi Gamer Phoenix



Guillemot war mit seiner Maxi Gamer Phoenix der schnellste Banshee-Anbieter und ist mit der kürzlich vorgestellten AGP-Version auch der erste, der den Chip für beide Bussysteme offeriert. Der Unterschied zwischen AGP und PCI ist beim Banshee allerdings vernachlässigbar: Die AGP-Implementierung seitens 3Dfx fällt im Vergleich zur Konkurrenz schwach aus (nur 1xAGP, kein Sidebanding, kein Execution Mode). Mit einer Spezialversion von **Tonic Trouble** kostet die Karte knapp 250 Mark, für 40 Mark Aufpreis legen die Franzosen noch (das alte) **F1 Racing Simulation** sowie die OEM-Version von **Half-Life** dazu. Wie Elsa bei der Victory 2 benutzt Guillemot SGRAM, was einen spürbaren Geschwindigkeitsvorteil gegenüber dem billigeren SDRAM einbringt.

Schneller Vogel

Das übersichtlich strukturierte Kontrollpanel entspricht den Referenztreibern von 3Dfx. Auf außergewöhnliche Optionen wie das Verstellen von Taktraten müssen Sie verzichten, jedoch ergeben sich dadurch keine Nachteile. Nachdem mit einem früheren, von Guillemot sofort wieder zurückgezogenen Treiber erhebliche Probleme aufgetreten waren, gab es mit der im Test verwendeten, gerade noch rechtzeitig fertiggewordenen Version keine Schwierigkeiten. Lediglich die Installationsprozedur war etwas aufwendig, da gleichzeitig das Bios geflasht werden mußte. In Sachen Performance schenkten sich die Victory 2 und die Phoenix nichts; zudem liefen – ebenfalls ein Verdienst der neuen Treiber – alle Benchmarks ohne Probleme.

Leistung (60%)	1,7
Qualität (30%)	2,3
Ausstattung (10%)	1,5

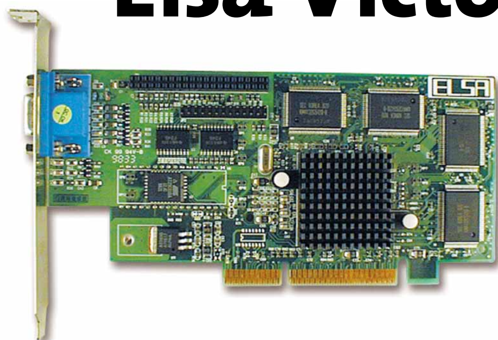
Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	Guillemot
Preis:	ca. 290 Mark
Hotline:	(0211) 338 00 33
Homepage:	http://www.guillemot.de

Pro	Kontra
• sehr schnell • gutes Spielebundle	• begrenzte 3D-Features • nur eine Textureinheit

Fazit: Die insgesamt schnellste Banshee-Karte mit sehr attraktivem Software-Bundle.

GameStar Gesamtnote: 1,9

Elsa Victory 2



Die Victory 2 ist Elsas erstes Produkt mit einem (Banshee-) Chip von 3Dfx. Wie Guillemot bei der Maxi Gamer Phoenix verwendet Elsa SGRAM, das im Gegensatz zur SDRAM-Konkurrenz mit 110 MHz getaktet wird. In den Benchmarks war davon recht wenig zu merken. Der Banshee ist schnell, bei »normalen«, nur eine Textureinheit unterstützenden 3D-Spielen, aufgrund des höheren Chiptaktes (100 statt 90 MHz) sogar schneller als der Voodoo 2. Bei den meisten Tests lieferte er sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen mit den Riva-TNT-Modellen und hielt auch bei höheren Auflösungen gut mit. In Programmen mit Multitexturing-Support (**Unreal**, typische id-Engine-Spiele), die immer zahlreicher werden, macht sich die fehlende zweite Textur-Pipeline des Banshee aber deutlich bemerkbar. Die Victory 2 fällt dann mehr als 30 Prozent hinter Riva TNT und Voodoo 2 zurück.

Komfortable Bedienung

Das Kontrollpanel hat starke Ähnlichkeit mit dem der Erazor 2. Freie Settings für Bildwiederholraten (in 1-Hz-Schritten) und Desktop-Auflösungen sind zwar nicht unbedingt notwendig, machen die Karte aber ungeheuer flexibel. Die Software-Ausstattung entspricht mit **Need for Speed 3**, **Recoil** und der Main-Actor-Videosoftware dem Stallkollegen. Trotz des guten Supports – 6 Jahre Garantie, ausführliches Handbuch – sticht die Victory 2 weniger aus dem Testfeld heraus als der Erazor-Bruder. Zumal die Karte gerade mal 50 Mark günstiger ist als das TNT-Modell, diesem gegenüber aber, bis auf die Glide-Unterstützung, wenig Vorteile für sich verbuchen kann.

Leistung (60%)	1,7
Qualität (30%)	2,2
Ausstattung (10%)	1,9

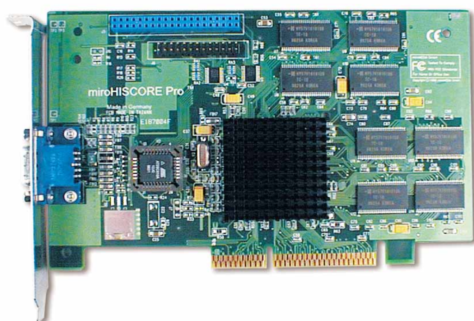
Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	Elsa
Preis:	ca. 350 Mark
Hotline:	(0241) 606 51 12
Homepage:	http://www.elsa.de

Pro	Kontra
• sehr schnell • gute Treiber • guter Service	• relativ teuer • eingeschränkte 3D-Features • nur 1 Textureinheit

Fazit: Gute, aber auch die mit Abstand teuerste Banshee-Karte im Test.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Miro Hiscore Pro



Mgehört Miro zu den alten Hasen im 3Dfx-Business, ist doch die Pro bereits das dritte Hiscore-Modell in der Firmengeschichte. Und zugleich das unspektakulärste: Die Karte hat keinen TV-Ausgang mehr, und es wird keine Software mit der Hiscore gebundelt. Dafür sind die Treiber in mehrfacher Hinsicht eine Erwähnung wert. Es handelt sich um sogenannte »unified«-Treiber, die für alle drei Voodoo-Karten aus dem Hause Miro gleichermaßen die richtigen sind. Haben Sie beispielsweise eine Hiscore Pro und eine Hiscore 2 im Rechner stecken, können Sie mit nur einem installierten Treiber beide betreiben. Mit dem Kontrollpanel, bei Miro »Pinboard« genannt, läßt sich dann jede Karte bequem separat konfigurieren. Etwas verwirrend ist nur der Punkt »Voodoo-1-Kompatibilität«, mit dem der Texturspeicher auf 2 MByte beschränkt wird.

Viel Taktgefühl

Als Spezialität ermöglicht die (leider etwas unübersichtliche) Software auch das Übertakten von Chip und SDRAM-Speicher; anstatt der standardmäßigen 100 MHz läßt sich die Hardware auf jeweils bis zu 115 MHz hochjagen. Die Benchmark-Tests durchlief die Hiscore ohne Beanstandungen. Auch bei OpenGL-Spielen, bislang ein Sorgenkind der Banshee-Karten, machte sie dank des aktuellsten Mini-Client-Drivers (einem speziell für Spiele angepaßten OpenGL-Treiber) keinerlei Schwierigkeiten. So fällt die Miro Hiscore Pro letztendlich vor allem dadurch auf, daß sie kaum auffällt. Für eine moderne 3D-Grafikkarte sicher alles andere als ein Nachteil.

Leistung (60%)	1,8
Qualität (30%)	2,1
Ausstattung (10%)	3,3

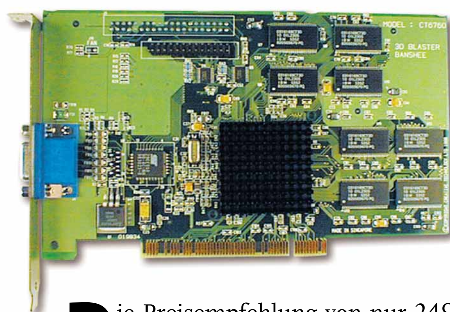
Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	Miro
Preis:	ca. 280 Mark
Hotline:	(01805) 22 54 50
Homepage:	http://www.miro.de

Pro	Kontra
• sehr schnell • preiswert • gute Treiber	• schwache Ausstattung • begrenzte 3D-Features

Fazit: Spartanisch ausgestattete Banshee-Karte mit guten Treibern; für Tüftler genau das Richtige.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Creative Labs 3DBlaster Banshee



Die Preisempfehlung von nur 249 Mark macht das Creative-Modell zum Preisbrecher unter den Banshee-Karten. Trotzdem ist sie keineswegs spartanisch ausgestattet: 16 MByte SDRAM, vernünftige Treiber, Colorific- und 3Deep-Software sowie die (englische) Vollversion von **Incoming** finden sich in der flachen Banshee-Packung. Bei unseren Benchmark-Tests gab sich die Karte unter OpenGL etwas zickig; erst mit einem Update auf die neueste Treiber-Version konnten wir die entsprechenden Spiele problemlos in Betrieb nehmen. Ansonsten ergaben die Messungen keine Auffälligkeiten. Der 3DBlaster bewältigte sie auf praktisch gleichem Niveau wie die Hiscore Pro, war aber ein Stückchen langsamer als die SGRAM-Konkurrenz.

Preis-Leistungs-Bolide

Unser Testmodell war neben der Guillemot als einzige Banshee-Karte noch mit der PCI-Schnittstelle ausgerüstet, eine AGP-Version sollte inzwischen aber ebenfalls erhältlich sein. Für die Benchmarks entstanden dadurch sowieso keine Nachteile. Selbst bei großen Texturmengen fiel die Creative nur wenig hinter die AGP-Konkurrenz zurück. Ansonsten war der 3DBlaster für seinen Preis extrem schnell, muß aber mit den Banshee-typischen Nachteilen leben, die in Zukunft verstärkt zum Tragen kommen werden: Nur 16-Bit-Rendering, Texturen dürfen höchstens 256 mal 256 Pixel groß sein, keine zweite Textureinheit wie beim Voodoo 2. Das Fazit fällt dennoch positiv aus, besonders das Preis-Leistungs-Verhältnis ist beim 3D Blaster Banshee sehr attraktiv.

Leistung (60%)	1,8
Qualität (30%)	2,3
Ausstattung (10%)	2,3

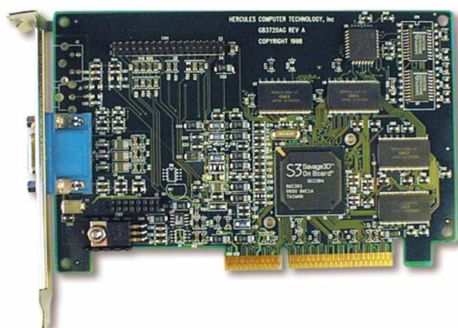
Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	Creative Labs
Preis:	ca. 250 Mark
Hotline:	(089) 957 90 81
Homepage:	http://www.soundblaster.com

Pro	Kontra
• schnell • Übertaktregler • günstiger Preis	• leichte Treiber-Probleme • eingeschränkte 3D-Features

Fazit: Ordentliche, aber wenig auffallende Banshee-Karte zu einem auffallend günstigen Preis.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Hercules Terminator Beast



Hercules setzt bei seinem aktuellen 3D-Beschleuniger als bislang einziger Hersteller auf den Savage-Chip von S3, eine Riva-TNT-Karte soll noch folgen. Als einziger Chip im Testfeld unterstützt der Savage maximal 8 MByte Onboard-RAM und setzt statt dessen verstärkt auf AGP sowie die S3TC-Texturkompressions-Technik. Mit dieser sollen in Zukunft Spiele mit extrem detaillierten, hochaufgelösten Texturen kein Problem mehr sein. Bei unserem Probanden handelte es sich um ein Modell mit SDRAM-Speicher. Wie kein anderer Chip profitiert der Savage allerdings vom schnelleren SGRAM, weshalb Hercules eine entsprechende Variante nachschieben will.

Gleichmäßig schnell

Die Meßwerte der Hercules fielen sehr ordentlich aus. Unter Direct3D plazierte sich die Termionator Beast deutlich vor der Konkurrenz von Number 9 oder Matrox und kam fast an die Werte der Banshee-Konkurrenz heran. Bei OpenGL waren die Ergebnisse allerdings weniger berauschend, außerdem läßt die Karte unter allen APIs bei hohen Auflösungen deutlicher an Leistung nach als andere Chips. Interessant ist die Autotextur-Kompressions-Funktion, mit der die Hercules unter DirectX 6.0 auch bei älteren Spielen die Texturen einstampft. Dies führt zu höheren Frameraten, dafür leidet die Bildqualität teilweise sichtbar. Etwas knapp bemessen ist der Onboard-Texturspeicher der Terminator. Trotz AGP-Unterstützung ging die Performance im 3D-Mark-Test schon bei einer 8-MByte-Datei deutlich zurück.

Leistung (60%)	2,2
Qualität (30%)	2,1
Ausstattung (10%)	3,3

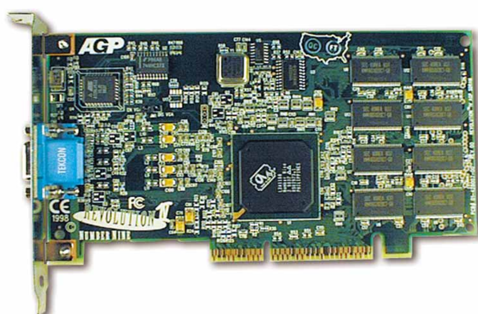
Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	Hercules
Preis:	ca. 250 Mark
Hotline:	(089) 89 89 05 73
Homepage:	http://www.hercules.com

Pro	Kontra
• schnell	• nur 8 MByte SDRAM
• preiswert	• nur eine Texturunit
• gute Bildqualität	• langsam bei hohen Auflösungen

Fazit: Ein gutes 3D-Board mit interessanten Features zu einem günstigen Preis.

GameStar Gesamtnote: 2,3

Number Nine Revolution 4



Die Revolution 4 ist quasi der Exote im Feld: Für 300 Mark bekommen Sie eine 16-MByte-Platine, die exklusiv mit dem Number-Nine-eigenen Ticket-2-Ride-4-Chip bestückt ist. Für rund 200 Mark mehr ist zudem eine Variante mit satten 32 MByte RAM erhältlich, die aber als einzigen zusätzlichen Modus 1600 mal 1200 Punkte in Truecolor bietet. Ansonsten sind die 16 MByte zusätzliches RAM reiner Texturspeicher. Außer der Karte herrscht in der Packung gähnende Leere. Neben der Treiber-CD mit Unterstützung für Direct 3D sowie einem OpenGL-ICD (installierbarer OpenGL-Treiber für alle Anwendungen) findet sich nur ein Faltblatt, das in Englisch über die Hard- und Software-Installation informiert.

3D-Schlafmütze

Die Treiber-Software namens Hawk Eye bindet sich, anders als beim restlichen Testfeld, nicht in das Windows-Panel ein. Statt dessen öffnet man ein eigenes Kontrollfenster, das mit seinen satten zwölf Karteikarten so ziemlich jede Einstelloption dieser Grafikkarten-Welt abdeckt. Die Stunde der Wahrheit schlug dann im Benchmark-Test. Doch die Revolution blieb aus: Die Number 9 wurde bei den Leistungsmessungen mit Abstand letzter und hat besonders bei OpenGL-Spielen größere Performance-Defizite. Lediglich bei anspruchslosen Direct3D-Spielen wie Forsaken kam die Karte bei Auflösungen bis 800 mal 600 Bildpunkten auf zufriedenstellende Werte. Zwar sind die Bildqualität sowie die 2D-Fähigkeiten sehr ordentlich, doch als ernsthafter Spieler werden Sie bei der Konkurrenz deutlich besser bedient.

Leistung (60%)	3,3
Qualität (30%)	2,3
Ausstattung (10%)	3,0

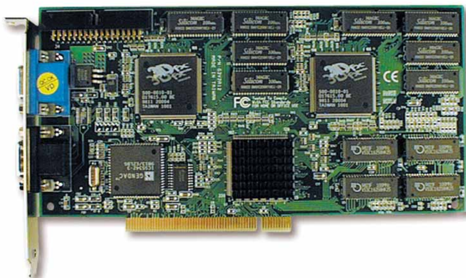
Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	Number Nine
Preis:	ca. 300 Mark
Hotline:	(089) 614 49 13
Homepage:	http://www.nine.com

Pro	Kontra
• 2D-Leistung	• schwache 3D-Leistung sowohl unter Direct3D als auch OpenGL
• gute Bildqualität	
• umfangreiches Kontrollpanel	

Fazit: Wie schon der Vorgänger ist die neue Revolution nur eingeschränkt für 3D-Spiele zu gebrauchen.

GameStar Gesamtnote: 3,0

Hercules Stingray /2



Als bislang letzter Markenhersteller stieg Hercules mit der Stingray /2 in den umkämpften Markt der Voodoo-2-Karten ein. Das Hardware-Layout entspricht dem bekannten 3Dfx-Referenzdesign, allerdings wurde dem Pixelchip ein kleiner Passivkühler spendiert. Etwas seltsam verläuft die Software-Installation: Wenn die Treiber über die automatische Hardware-Erkennung nach dem Windows-Start eingebunden werden, installieren sich dadurch die Original-3Dfx-Treiber mit ihren wenigen Einstelloptionen. Startet man dagegen das Setup-Programm direkt von CD, richtet Hercules modifizierte Treiber ein. Damit ist es dann zum Beispiel möglich, die Direct3D-Unterstützung zu deaktivieren, außerdem erscheint ein »Hercumeter«-Button in der Karteikarte. Über diesen können Sie das Board auf bis zu 100 MHz übertakten.

Speicher-Puzzle

Interessant ist die Speicherbestückung der zwei uns zur Verfügung gestellten Testmuster. Während das eine auf bewährte Silicon-Magic-Bausteine zurückgreift, weist das andere eine Mischbestückung mit teilweise zweitklassigem Speicher auf. Beide liefen auch bei längerem 100-MHz-Einsatz ziemlich absturzfrei, bei 97 MHz sogar völlig stabil. Bei 90 MHz liegt die Stingray /2 im Vorderfeld der mittlerweile zehn von uns getesteten Voodoo-2-Modelle. Da auch das Loopthrough-Kabel von sehr guter Qualität ist, können wir die Hercules Stingray /2 insgesamt empfehlen. Lediglich auf ein Spiele-Bundle müssen Sie verzichten, und mit rund 350 Mark gehört sie nicht zu den billigsten V2-Karten.

Leistung (60%)	1,7
Qualität (30%)	2,2
Ausstattung (10%)	2,4

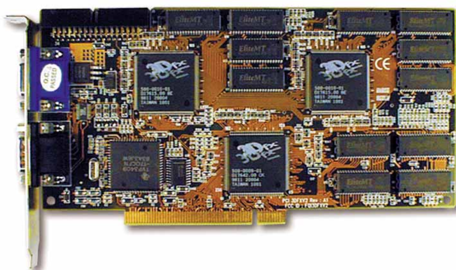
Typ:	3D-Zusatzkarte
Hersteller:	Hercules
Preis:	ca. 350 Mark
Hotline:	(089) 89 89 05 73
Homepage:	http://www.hercules.com

Pro	Kontra
• sehr schnell • gute Treiber • ordentliches Loop-Kabel	• relativ teuer • umständliche Installation

Fazit: Überzeugende Voodoo-2-Karte mit guten Treibern und absolut tadelloser 2D-Bildqualität.

GameStar Gesamtnote: 1,9

Joymedia Apollo 3D Fast 2



Die mit 280 Mark sehr günstige Joymedia Apollo steht stellvertretend für die wachsende Zahl der No-name-Karten mit Voodoo-2-Chip. Die Hardware entspricht, wie nicht anders zu erwarten, dem Referenzdesign von 3Dfx, weist aber interessante Details auf. Die Speicherbausteine stammen von der auf V2-Karten sonst kaum vertretenen Firma EliteMT, und erstmalig fanden wir keinen RAMDAC-Chip von ICS vor. Joymedia verwendet statt dessen einen von Texas Instruments – anscheinend keine gute Wahl: Viele 3D-Spiele waberten und flimmerten gräßlich, egal, welche Wiederholfrequenz eingestellt war. Wir wissen nicht, ob der RAMDAC auch an der miesen 2D-Bildqualität schuld war, oder das Loopthrough-Kabel.

Schwacher Support

Den schwachen Eindruck verstärkten noch andere Unannehmlichkeiten: Die mitgelieferten Treiber sind relativ alt; wer bei www.joymedia.com nachsieht, landet auf einer japanischsprachigen Viagra-Seite. Erst unter www.joytech.com wird man fündig, allerdings sind die Treiber auch dort schon älteren Datums. Alternativ stehen die Files auch beim deutschen Vertrieb SEH (www.seh-gmbh.de) zum Download bereit. Wieder etwas fröhlicher stimmte uns die gezeigte Leistung im Praxistest. Die 3D Fast 2 trägt ihren Namen nicht zu Unrecht und war sogar noch einen Tick schneller als die Hercules Stingray. Wer ein günstiges, schnelles Voodoo-2-Board sucht, wird also bei Joymedia fündig. Allerdings müssen dafür größere Abstriche bei Support und vor allem 2D-Bildqualität in Kauf genommen werden.

Leistung (60%)	1,7
Qualität (30%)	4,9
Ausstattung (10%)	3,0

Typ:	3D-Zusatzkarte
Hersteller:	Joymedia
Preis:	ca. 280 Mark
Hotline:	(06184) 95 50
Homepage:	http://www.joytech.com

Pro	Kontra
• sehr schnell • günstig	• schlechter Treiber-Support • miserable Signalqualität

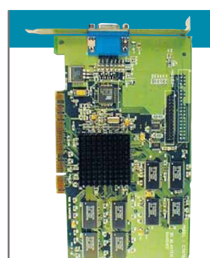
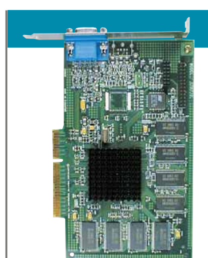
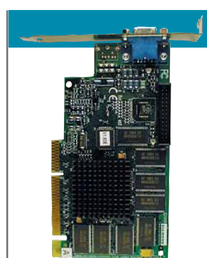
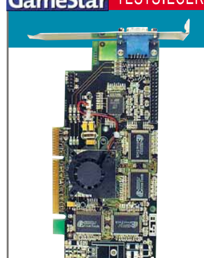
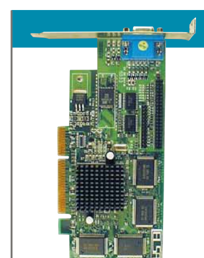
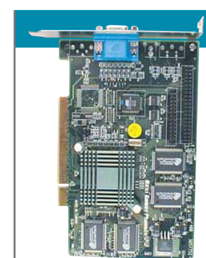
Fazit: Wer ein matschiges Bild in Kauf nimmt, bekommt eine schnelle V2-Karte zu einem günstigen Preis.

GameStar Gesamtnote: 2,8

Die Übersichtstabelle

Zahlen und Fakten



Hersteller:	Creative Labs	Creative Labs	Diamond	Elsa	Elsa	Guillemot
Produkt	3D Blaster Banshee PCI	Graphics Blaster Riva TNT	Viper V550	Erazor 2	Victory 2	Maxi Gamer Phoenix
Chipsatz:	3Dfx Banshee	nVidia Riva TNT	nVidia Riva TNT	nVidia Riva TNT	3Dfx Banshee	3Dfx Banshee
Preis ca.:	250 Mark	400 Mark	390 Mark [1]	400 Mark	350 Mark	290 Mark [2]
Speicher:	16 MByte SDRAM	16 MByte SDRAM	16 MByte SDRAM	16 MByte SGRAM	16 MByte SGRAM	16 MByte SGRAM
Maximale Auflösungen:	16 Bit/85 Hz: 1600 x 1200 32 Bit/85 Hz: 1600 x 1200 max. 1920 x 1440	16 Bit/85 Hz: 1920 x 1080 32 Bit/85 Hz: 1280 x 1024 max.: 1920 x 1200	16 Bit/85 Hz: 1920 x 1200 32 Bit/85 Hz: 1920 x 1200 max.: 1920 x 1200	16 Bit/85 Hz: 1600 x 1200 32 Bit/85 Hz: 1600 x 1200 max.: 1600 x 1200	16 Bit/85 Hz: 1600 x 1200 32 Bit/85 Hz: 1600 x 1200 max.: 1600 x 1200	16 Bit/85 Hz: 1600 x 1200 32 Bit/85 Hz: 1600 x 1200 max.: 1920 x 1440
RAMDAC:	250 MHz	250 MHz	250 MHz	250 MHz	250 MHz	250 MHz
AGP-Funktionen:	keine	2x	2x	2x	1x	1x (nicht PCI)
Single-Pass-Multitexturing:	Nein	Ja	Ja	Ja	Nein	Nein
32-Bit-Rendering:	Nein	Ja	Ja	Ja	Nein	Nein
Fullscene Antialiasing:	Nein	Ja	Ja	Ja	Nein	Nein
Bump Mapping:	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Z-Buffer (Bit):	16	32	32	32	16	16
Spiele-APIs:	Glide, Direct 3D, OpenGL MCD	Direct 3D, OpenGL ICD	Direct 3D, OpenGL ICD	Direct 3D, OpenGL ICD	Glide, Direct 3D, OpenGL MCD	Glide, Direct 3D, OpenGL MCD
Mitgelieferte Spiele:	Incoming (englisch)	Forsaken, Incoming (beide englisch)	Motorhead, Demo CD (bei XL-Version)	Need for Speed 3, Recoil, beides Vollversionen	Need for Speed 3, Recoil, beides Vollversionen	Half-Life Day One, F1 Racing Sim (Vollversion), Tonic Trouble (keine Vollversion)
Handbuch:	Deutsch, befriedigend	Deutsch, befriedigend	Deutsch, ausreichend	Deutsch, gut	Deutsch, gut	Deutsch, gut
Garantiezeit:	3 Jahre	3 Jahre	5 Jahre	6 Jahre	6 Jahre	3 Jahre
Hotline:	(089) 957 90 81	(089) 957 90 81	(08151) 26 63 30	(0241) 606 61 31	(0241) 606 61 31	(0211) 338 00 33
Leistung 60%	1,8	1,5	1,5	1,5	1,7	1,7
Qualität 30%	2,3	1,7	1,7	1,4	2,2	2,3
Ausstattg. 10%	2,3	1,8	2,6	1,9	1,9	1,5
Gesamtnote	2,0	1,6	1,7	1,5	1,9	1,9

Erläuterungen: [1] XL-Version mit Spielebundle und TV-Ausgang 420 Mark, [2] Ohne F1 Racing Simulation und Half-Life 260 Mark, [3] Mit 32 MByte SDRAM ca. 500 Mark

Die wichtigsten Daten aller zwölf Grafikkarten im Überblick. Hier finden Sie Preise, Ausstattung, technische Spezifikationen und die Bewertung der Testkandidaten kurz zusammengefaßt.

Hercules	Hercules	Joymedia	Miro	Number Nine	STB
Stingray/2	Terminator Beast	Apollo 3D Fast 2	Hiscore Pro	Revolution 4	Velocity 4400
3Dfx Voodoo 2	S3 Savage	3Dfx Voodoo 2	3Dfx Banshee	Number Nine Ticket to Ride 4	nVidia Riva TNT
350 Mark	250 Mark	280 Mark	280 Mark	300 Mark	360 Mark
12 MByte EDO-RAM (4 MByte Bild-, 8 MByte Texturspeicher)	8 MByte SDRAM	12 MByte EDO-RAM (4 MByte Bild-, 8 MByte Texturspeicher)	16 MByte SDRAM	16 MByte SDRAM [3]	16 MByte SDRAM
16 Bit/85 Hz: 800 x 600 32 Bit: nicht möglich max.: 800 x 600	16 Bit/85 Hz: 1600 x 1200 32 Bit/85 Hz: 1280 x 1024 max.: 1600 x 1200	16 Bit/85 Hz: 800 x 600 32 Bit: nicht möglich max.: 800 x 600	16 Bit/85 Hz: 1600 x 1200 32 Bit/85 Hz: 1600 x 1200 max.: 1920 x 1440	16 Bit/85 Hz: 1600 x1200 32 Bit/85 Hz: 1280 x 1024 max.: 1920 x 1200	16 Bit/85 Hz: 1600 x 1200 32 Bit/85 Hz: 1600 x 1200 max.: 1920 x 1200
135 MHz	250 MHz	135 MHz	250 MHz	250 MHz	250 MHz
keine	2x	keine	1x	2x	2x
Ja	Nein	Ja	Nein	Nein	Ja
Nein	Ja	Nein	Nein	Ja	Ja
Nein	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
Ja	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja
16	24	16	16	32	32
Glide, Direct 3D, OpenGL MCD	Direct 3D, OpenGL ICD	Glide, Direct 3D, OpenGL MCD	Glide, Direct 3D, OpenGL MCD	Direct 3D, OpenGL ICD	Direct 3D, OpenGL ICD
keine	keine	keine	keine	keine	Conflict: Freespace
Deutsch, befriedigend	Deutsch, befriedigend	Englisch, ausreichend	Deutsch, gut	Englisch, mangelhaft	Deutsch, ausreichend
5 Jahre	5 Jahre	2 Jahre	2 Jahre	5 Jahre	10 Jahre
(089) 89 89 05 73	(089) 89 89 05 73	(06184) 95 50	(01805) 22 54 50	(089) 61 44 91 13	(0044) (1753) 21 26 14
1,7	2,2	1,7	1,8	3,3	1,5
2,2	2,1	3,6	2,1	2,3	1,8
2,4	3,3	2,6	3,3	3,0	2,1
1,9	2,3	2,4	2,0	3,0	1,6

So wird Ihre 3D-Karte noch schneller

Karten-Tuning

Selbst bei den aktuellen Highend-3D-Boards ist mit ein paar Kniffen noch mehr Tempo drin. Wir haben die besten Tuning-Tips für Sie herausgefunden.



Auf CD: 3D-Tools

Mit den aktuellen Chipsätzen ist den Entwicklern ein weiterer Schritt hin zur perfekten 3D-Grafik gelungen. Aber egal, ob Sie eine der brandneuen Karten, ein Voodoo-2-Board oder sogar noch eine klassische Voodoo 1 im Rechner stecken haben: Auf den folgenden fünf Seiten finden Sie Tuning-Tips, mit denen Sie die Leistung Ihres 3D-Beschleunigers noch ein Stückchen steigern können. Teilweise handelt es sich dabei um Kniffe, die wir nur fortgeschrittenen Anwendern empfehlen können; der Umgang mit der Registry beherbergt zum Beispiel ebenso Gefahren wie das Übertakten der eh schon hochgezüchteten 3D-Chips. Wir weisen ausdrücklich darauf hin, daß wir für Schäden keinerlei Haftung übernehmen können.



Zu Tip 2: Half-Life sieht im 32-Bit-Modus nicht besser aus, wird aber deutlich langsamer.

Allgemeine Tips

1. Einbau von AGP-Karten

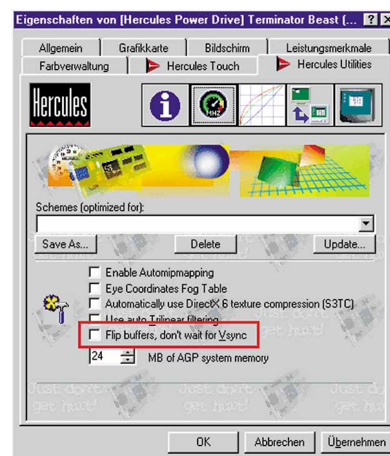
Endlich ist der neuerstandene Highend-Beschleuniger mit AGP-Bus in den Rechner eingebaut, doch beim Booten sind dem PC nur ein paar klägliche Bios-Piepser zu entlocken? Ein sicheres Zeichen dafür, daß die Karte noch nicht richtig im Slot steckt. Auch wenn es den Anschein hat, als wäre sie bereits fest verankert: Drücken Sie nochmals kräftig auf das dem Slotblech entgegengesetzte Platinenende. Da bei AGP-Karten (im Gegensatz zu PCI-Modellen) die Steckverbindung zweireihig mit Pins belegt ist, sind sie sehr kleinlich, was den richtigen Einbau betrifft.

2. 16-Bit-Farbtiefe bei OpenGL-Spielen

Spiele, die OpenGL als Grafikschnittstelle benutzen (**Unreal**, **Spec Ops**, alle Programme mit der id-Engine), übernehmen die vom Desktop verwendete Farbtiefe (Minimum 16 Bit). Wenn Sie Ihr Windows im True-Color-Modus (also 24 oder 32 Bit) betreiben, so verwendet auch das OpenGL-Programm diese Einstellung. Damit sehen zwar alle momentan verfügbaren Spiele nicht sichtbar besser aus, die Geschwindigkeit sinkt jedoch im Extremfall bis auf die Hälfte. Deshalb: Achten Sie bei OpenGL-Spielen immer darauf, daß Sie Ihr Windows mit 16 Bit (65.536 Farben) ausführen. Auf Direct3D und Glide hat dieser Punkt keinen Einfluß.

3. V-Sync deaktivieren

Bei den meisten Grafikkarten erlaubt es der Hersteller inzwischen, in den Treibern den sogenannten V-Sync zu deaktivieren. Dann muß die Grafikkarte mit der Ausgabe des nächsten Bildes nicht warten, bis der Monitor das aktuelle komplett am Schirm aufgebaut hat. Das hat deutlich höhere Frameraten zufolge, ohne daß bei Voodoo 2, Banshee und Riva TNT die Bildqualität merklich leiden würde.

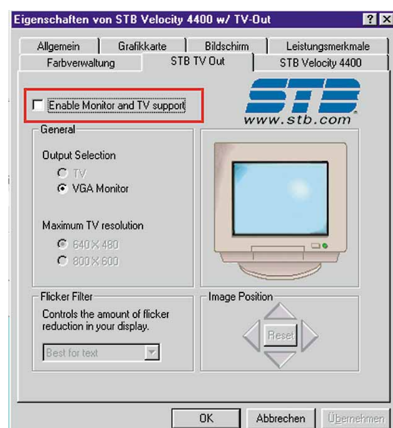


Zu Tip 3: Auch bei der Hercules Terminator Beast können Sie in den Treibern den V-Sync abschalten, was aufgrund der dann schlechteren Bildqualität aber nicht zu empfehlen ist.

Eine Ausnahme bildet die Hercules Terminator Beast mit ihrem Savage-Chip. Zwar läßt es auch hier der Treiber zu, den V-Sync abzustellen. Doch das resultierende Tearing (durch den sprunghaften Frame-Wechsel ineinander verschobene Halbbilder) ist in den meisten Fällen so schlimm, daß das entsprechende Programm faktisch unspielbar wird.

4. TV-Ausgang deaktivieren

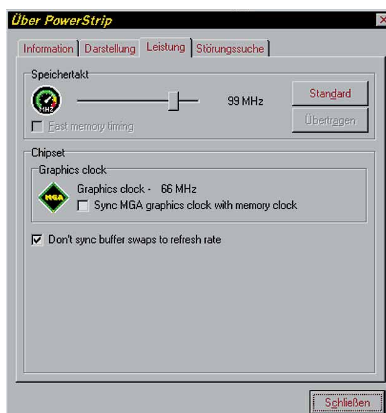
Bei Karten mit integriertem TV-Ausgang (zum Beispiel STB Velocity 4400 oder Diamond Viper V550 XL) sollten Sie darauf achten, daß dieser in den Treibern nur dann aktiviert ist, wenn Sie ihn auch wirklich benutzen. Ansonsten kann es zu leichten Performance-Einbußen kommen.



Zu Tip 4: Den TV-Ausgang sollten Sie erst dann aktivieren, wenn Sie ihn benutzen.

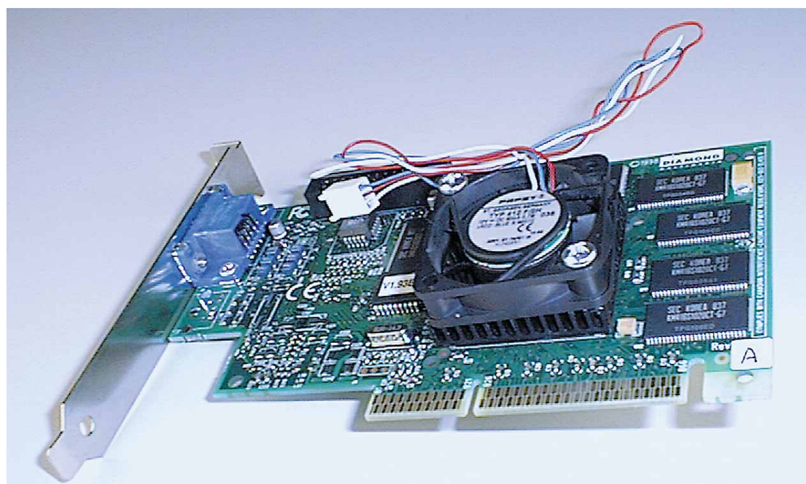
5. Grafikkarte übertakten

Mit dem auf unserer Cover-CD enthaltenen Utility Powerstrip lassen sich bei praktisch jeder 3D-Karte sowohl der Chip als auch der auf dem Board be-



Zu Tip 5: Mit Powerstrip lassen sich auch ältere Grafikkarten bequem übertakten.

findliche Grafikspeicher übertakten. Haben Sie das Tool installiert, finden Sie ein entsprechendes Symbol rechts in der Windows-Taskleiste; mit einem Klick aktivieren Sie ein umfangreiches Menü. Unter »Erweiterte Optionen/Weiteres über Power-Strip« (bei Voodoo-Karten »Erweiterte Optionen/Grafiksystem-Information/3Dfx«) können Sie nun im Ordner »Leistung« die Taktraten sowohl von Speicher als auch Grafikchip erhöhen. Gehen Sie vorsichtig in 1-MHz-Schritten vor: Wird dann das System instabil, haben Sie es zwar mit den Werten übertrieben, müssen aber nicht um Ihre Hardware fürchten. Da es sich bei unserer CD-Version nur um die Shareware-Variante handelt, merkt sich das Programm nicht die von Ihnen gewünschten Einstellungen; sie sind bei jedem Reboot neu einzugeben. Über »Powerstrip-Konfiguration/Optionen/Automatisches Laden« wird Powerstrip immerhin nach jedem Windows-Start automatisch aufgerufen.



Zu Tip 6: Mit einer solchen Lüfterkonstruktion bleiben auch übertaktete Grafikkarten deutlich kühler.

6. Zusatzkühler montieren

An den modernen 3D-Chips können Sie sich sprichwörtlich die Finger verbrennen. Trotz der inzwischen fast überall angebrachten Kühlkörper ist der Temperaturhaushalt der meisten Karten nach längerem Betrieb am Limit. An Übertakten ist damit erst gar nicht erst zu denken, aber selbst mit Standardeinstellungen haben manche Modelle bei ungünstigen Verhältnissen (anspruchsvolle 3D-Grafik und ein sehr enges Gehäuse, bei dem es zum Luftstau kommt) mit Abstürzen zu kämpfen. Ein aktiver Lüfter wie bei der Elsa Victory Erazor ist deshalb eine feine Sache. Doch es gibt durchaus Möglichkeiten, sich diesen selbst zusammenzubauen. Am besten eignen sich dafür kleine Lüfter, wie sie vor allem auf Pentium-II-Prozessoren zu finden sind. Die sind exakt so groß wie die Kühlkörper vieler aktueller Karten. Die simpelste Methode besteht darin, das Aktivgebläse (am besten vorher etwas Wärmeleitpaste auf die Kontaktflächen schmieren) auf die Kühlrippen des Passivlüfters zu schrauben. Sie müssen lediglich aufpassen, daß die Drehflügel noch frei beweglich sind. Das hält normalerweise bombenfest, hinterläßt allerdings unschöne Kratzspuren auf dem Kühlkörper, die vom Händler nicht gerne gesehen werden.

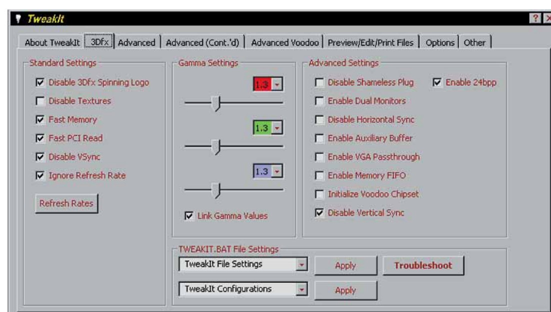
Eine andere Variante sind die etwas größeren Lüfter aus alten 486er-Zeiten, die im Fachhandel immer noch zu haben sind. Deren Schraublöcher passen bei manchen Grafikkarten (zum Beispiel Diamond Viper V550, Miro Hiscore Pro) genau auf neben den Chip angebrachte Öffnungen, die eigentlich für Lüfter mit Plastikstiften als Befestigung gedacht sind. Nun können Sie mittels hitzebeständigen Kabelbindern oder Gummiummanteltem Draht den Zusatzkühler befestigen. Achtung: Es darf kein Metall Ihrer Konstruktion mit Metall auf der Platine in Berührung kommen!

Bei Tests mit einer Viper V550 funktionierten die Konstruktionen hervorragend; selbst bei 105 MHz Chiptakt wurde der Chip bei weitem nicht so heiß wie mit 90 MHz und Passivkühler. Durch die ausladende Konstruktion geht zwar meist der Nachbarsteckplatz verloren. Diesen sollten Sie aber sowieso zwecks besseren Luftabzugs freilassen.

Tips für 3Dfx-Karten

7. Voodoo-Karten konfigurieren

Falls Sie etwas tiefer in die Geheimnisse einer 3Dfx-Karte eindringen möchten, finden Sie auf unserer Cover-CD mit TweakIt ein exzellentes Tool zum Konfigurieren aller Chipsätze (außer Banshee). Das Programm bietet neben Standards wie der Gamma-Regelung, der

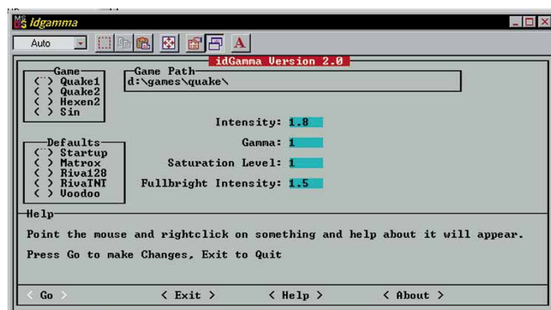


Zu Tip 7: Mit der TweakIt-Software können Sie Voodoo-Karten bequem bis ins kleinste Detail konfigurieren.

Chiptakt-Einstellung und dem Abschalten des V-Syncs ein wahres Eldorado an Optionen und Features. TweakIt ist zwar ausschließlich in englischer Sprache gehalten, doch sind die meisten wichtigen Funktionen selbsterklärend. Zur Sicherheit können Sie im Konfigurationsmenü wahlweise nur solche Einstellungen zulassen, die Ihrer Karte auf keinen Fall Schaden zufügen.

8. Gamma-Settings bei GLQuake

Die in den Voodoo-Treibern enthaltenen Regler zur Gamma-Korrektur wirken sich nicht auf das oft zu dunkle GLQuake aus. Auf unserer CD finden Sie jedoch ein (englischsprachiges) Programm namens Idgamma, mit dem Sie bequem die Werte für alle Spiele, die auf der id-Engine basieren, auf vielfältige Weise beeinflussen können. Idgamma merkt sich für jedes Spiel eine individuelle Konfiguration. Die Bildqualität ist selbst bei extremen Werten hervorragend.



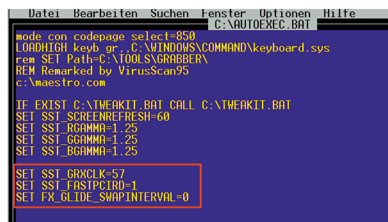
Zu Tip 8: Spartanisch, aber nützlich: Das Idgamma-Tool hilft gegen die zu dunkle Gamma-Einstellung vieler id-Spiele.

9. Voodoo 1 schneller machen

Voodoo-1-Karten laufen in der Regel mit 50 MHz, Übertakten ist wie bei den meisten anderen Karten aber auch hier möglich. Manche Hersteller (etwa Miro) bieten in ihren Treibern einen Schieberegler, mit dem sich die Taktfrequenz stufenlos erhöhen läßt. 55 MHz sollten kein Problem sein, ab 58 MHz häufen sich Bildfehler oder Abstürze, und mehr als 62 MHz schaffen selbst die besten Exemplare kaum. Falls das Kontrolpanel über keinen entsprechenden Regler verfügt, müssen Sie in die Autoexec.bat folgende Zeilen eintragen:

```
SET SST_GRXCLK=57
SET SST_FASTPCIRD=1
SET FX_GLIDE_SWAPINTERVAL=0
```

Dabei gibt die Zahl in der ersten Zeile die neue Taktfrequenz an.


```
Datei  Bearbeiten  Suchen  Fenster  Optionen  Hilfe
C:\AUTOEXEC.BAT
mode con codepage select=850
LOADHIGH keyb gr,,C:\WINDOWS\COMMAND\keyboard.sys
rem SET Path=C:\TOOLS\GRABBER\
REM Remarked by VirusScan95
c:\maestro.com

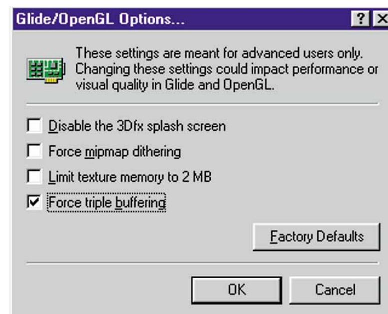
IF EXIST C:\TWEAKIT.BAT CALL C:\TWEAKIT.BAT
SET SST_SCREENREFRESH=60
SET SST_RGAMMA=1.25
SET SST_GGAMMA=1.25
SET SST_BGAMMA=1.25

SET SST_GRXCLK=57
SET SST_FASTPCIRD=1
SET FX_GLIDE_SWAPINTERVAL=0
```

Zu Tip 9: So sollten die Zeilen in Autoexec. bat aussehen; darüber die Gamma-Einstellung.

10. Tripple Buffer deaktivieren

Sie haben eine Voodoo-2- oder Banshee-Karte, doch bei manchen Spielen flackern die 2D-Menüs und sind von Bildfehlern übersät? Dann ist in Ihrer Treibersoftware wahrscheinlich der Punkt »Tripple Buffer aktivieren« (je nach Modell leicht verschieden) angekreuzt. Dabei hantiert die Grafikkarte gleich mit drei Bildern – eines wird am Monitor ausgegeben, ein weiteres wartet fertig gerendert im Framebuffer, und das dritte wird gerade berechnet. Das sorgt bei vielen Spielen, unabhängig von der Framerate, für einen leicht flüssigeren Spielablauf, ist aber für andere unverträglich. Wenn Sie diese Option

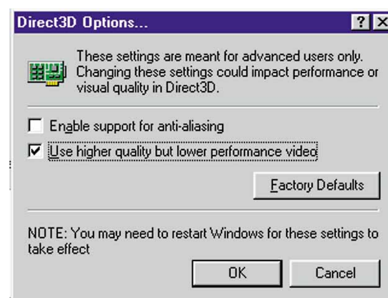


Zu Tip 10: Manchmal ist ein aktivierter Triple-Buffer Ursache für Bildfehler.

deaktivieren, sollten auch die Probleme in 2D-Bildschirmen verschwunden sein.

11. Banshee-Videosettings steigern 3D-Leistung

In den meisten Banshee-Treibern dürfen Sie bei der Videoausgabe zwischen »hohe Qualität« und »mehr Performance« wählen. Damit ist jedoch nicht die Grafikausgabe an sich gemeint, sondern das Abspielen von Avi- und MPEG-Filmen. Seltsamerweise hat diese Option dennoch leichte Auswirkungen auf die Geschwindigkeit in 3D-Spielen – und zwar umgekehrt, als es die Formulierung vermuten läßt. Um noch ein paar Frames herauszuholen, sollten Sie also das Kästchen »Hohe Videoqualität« am besten aktivieren.

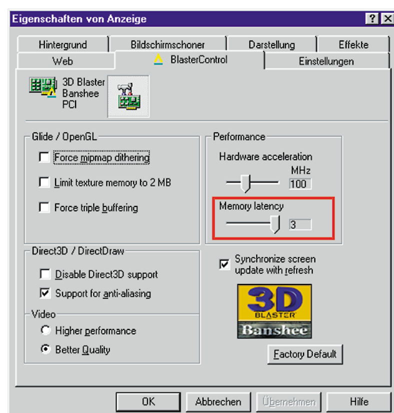


Zu Tip 11: Mit der Einstellung »Hohe Videoqualität« steigern Sie die 3D-Geschwindigkeit von Banshee-Karten ein wenig.

12. Übertakten der 3D Blaster Banshee

Das Kontrollpanel der Banshee-Karte von Creative erlaubt Ihnen, sowohl den Chip als auch den Grafikspeicher höher zu takten. Letztere Option bietet die Werte 1 bis 3 (Standard) zur Auswahl und bezieht sich auf die Wartezyklen, die der Grafikchip nach dem »Ansprechen« des Speichers wieder einlegen muß. Der Sinn dieses Tunings ist aber

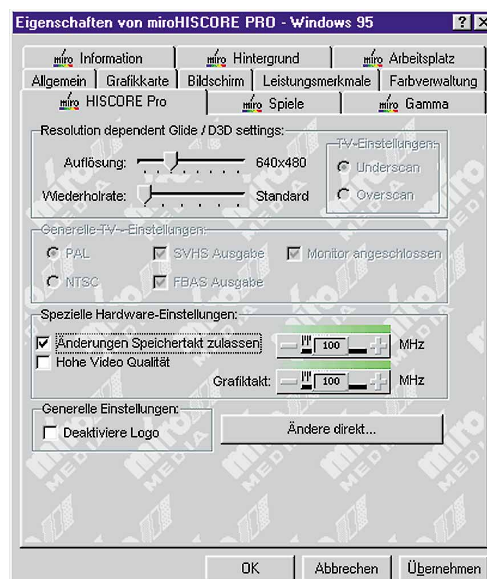
nicht ganz nachzuvollziehen: Beim Wert 1 stürzte unsere Testkarte sofort ab, und bei der Einstellung 2 waren die Frameraten-Steigerungen scheinbar zufällig verteilt, teilweise ging die Geschwindigkeit sogar leicht zurück. Weitaus effektiver, wenn auch gefährlicher, ist dagegen die Erhöhung des Chiptaktes. Standardmäßig läuft der Banshee mit 100 MHz, bis knapp unter der 110 MHz-Grenze hatten wir auch ohne besondere Kühlmaßnahmen keine Stabilitätsprobleme. Hier müssen Sie selbst ausprobieren, wie weit Sie mit dem Chiptakt genau gehen können.



Zu Tip 12: Das Herabsetzen der Speicher-Wartezyklen bringt bei der Creative 3D Blaster Banshee wenig Vorteile.

13. Übertakten der Miro Hiscore Pro

Ähnlich der Creative-Karte ist es auch mit der Miro-Software möglich, Speicher und Grafikchip zu übertakten. Im Gegensatz zum Konkurrenten von Creative können Sie aber per Schieberegler auch beim Speicher direkt den Takt einstellen, Standard sind 110 MHz. Das von Miro verwendete 10ns-SDRAM ist bis etwa 120 MHz spezifiziert, lief mit diesem Wert aber nur bei einem Prozessortakt von unter 105 MHz stabil. Die beste Leistungsausbeute erzielten wir mit der Kombination 108 MHz Chiptakt und 115 MHz Speichertakt; der Zugewinn beträgt dann rund 10 Prozent. Bei höheren Werten häuften sich ohne aktiven Zusatzlüfter die Abstürze.



Zu Tip 13: Übertakten Sie die Miro Hiscore Pro nur ganz vorsichtig, um mögliche Schäden an der Hardware zu vermeiden.

Tips für Riva-Karten

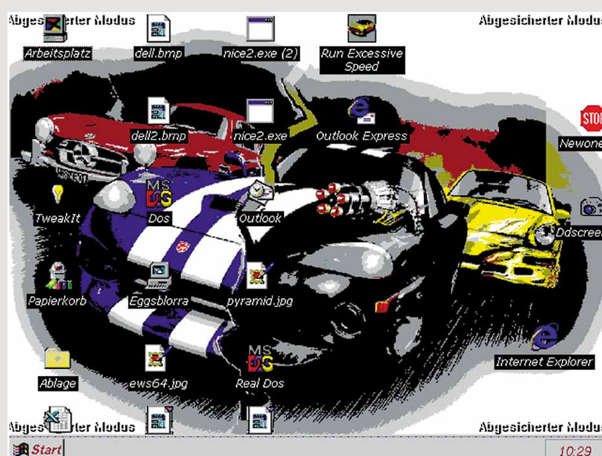
14. Option »DirectX-6-Optimierung«

Falls ein etwas älteres DirectX-5-Spiel bei Ihnen nicht laufen will, kann das an einer Option des Riva-Treibers liegen, die zum Beispiel Elsa und STB bieten. Dort läßt sich ein Häkchen zur »DirectX-6-Optimierung« setzen, deren Nutzen aber ausschließlich auf speziell für diese DirectX-Version geschriebene Spiele beschränkt ist. Bei anderen Programmen

Was tun, wenn der Rechner nicht mehr hochfährt?

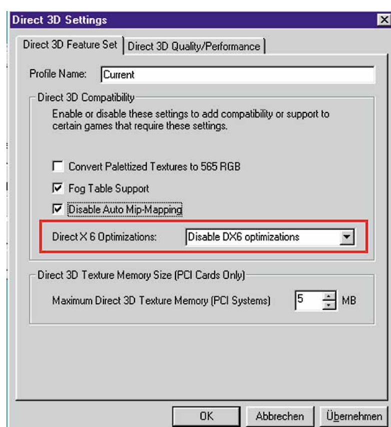
Wenn Ihrem Rechner die eine oder andere Tuningmaßnahme nicht gepaßt hat, kann es durchaus vorkommen, daß Windows nicht mehr richtig lädt oder sich dem Bootvorgang ganz verweigert. Für diesen Fall hat Microsoft den »abgesicherten Modus« vorgesehen, bei dem das Betriebssystem mit einer Minimalkonfiguration (es verzichtet zum Beispiel auf die Einbindung von Treibern der Hardwarehersteller) hochfährt.

In manchen Fällen startet Windows 95/98 automatisch im abgesicherten Modus, ansonsten müssen Sie während des Bootvorgangs die F8-Taste gedrückt halten. Es folgt ein Auswahlmenü, bei dem Sie mit F5 den abgesicherten Modus starten. Nun können Sie sich an die Problemlösung machen, also etwa fehlgeschlagene Tuningeinstellungen oder Treiberinstallationen rückgängig machen – auf das CD-Laufwerk haben Sie allerdings keinen Zugriff. Meistens genügt es jedoch, den einmal »abgesichert« hochgefahrenen PC nochmals zu starten; Windows sollte dann auch im Standardmodus wieder einwandfrei funktionieren.



Im abgesicherten Modus können Sie Ihren PC wieder zum Laufen bringen.

Gerade Einsteiger werden von späteren Windows-Versionen über den abgesicherten Modus im Dunklen gelassen. Frühe Windows-95-Versionen informierten beim Bootvorgang noch über die Option, mit F8 das Bootmenü aufzurufen. Die B-Version beschränkte sich bereits auf den dezenten Hinweis »Windows 95 wird nun gestartet« und Windows 98 macht überhaupt nichts mehr, sondern legt einfach los. Hier sollten Sie etwa ab der Erkennung der Festplatte die F8-Taste gedrückt halten, um in das Startmenü zu gelangen.

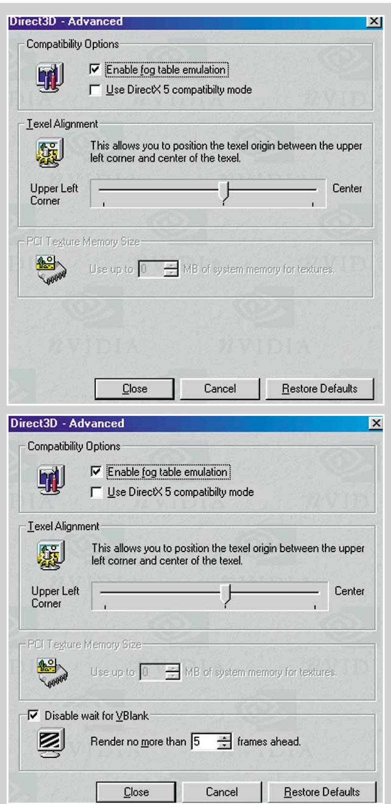


Zu Tip 14: Alte DirectX-5-Spiele laufen ohne DirectX-6-Optimierung meistens schneller.

kann sie sich dagegen als echter Stolperstein erweisen: **Motorhead** zum Beispiel war nur bei einer Deaktivierung startklar, andere Spiele liefen ohne diese Funktion einen Hauch schneller.

15. V-Sync bei nVidia-Referenztreibern deaktivieren

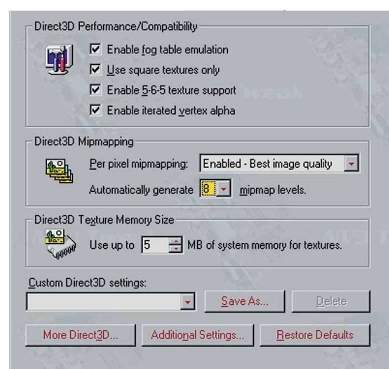
Falls Sie bei Ihrer TNT-Karte die (empfehlenswerten) Referenztreiber benutzen, werden Sie vielleicht die Tuning-Option »V-Sync deaktivieren« vermissen. Mit einem kleinen Trick klappt es trotzdem: Öffnen Sie den Registrierungseditor (Start/Ausführen/regedit) und wechseln Sie dort in das Verzeichnis »HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\NVIDIA Corporation\RIVA TNT«. Erstellen Sie, falls noch nicht vorhanden, einen Schlüssel (Rechtsklick auf das rechte Dateifenster, zuerst »Neu«, dann »Schlüssel« wählen) namens »NV4Tweak«. Gehen Sie anschließend in dieses Verzeichnis und klicken Sie erneut mit der rechten Maustaste. Diesmal ist die Kombination »Neu\DWORD-Wert« an der Reihe. Den nennen Sie »Power User« (ohne Leerzeichen) und ändern sein Attribut anschließend mit einem Rechtsklick von Null auf »1« um. Schließen Sie nun den Registrierungseditor und kehren Sie zurück ins Kontrollpanel. Nun sollten sowohl in den Karteikarten »Direct3D/Advanced« als auch »OpenGL« ein paar neue Funktionen, unter anderem zur Deaktivierung des V-Syncs, zur Verfügung stehen.



Zu Tip 15: Mit einem Eingriff in der Registry stehen in den TNT-Referenztreibern mehr Optionen zur Verfügung.

16. Automatisches Mip-Mapping bei Riva

Falls Sie bei Ihrer Riva-Karte seltsame Bildmängel feststellen (beipielsweise ein Mittelstreifen bei Rennspielen, der nach hinten erst verschwimmt und dann ganz verschwindet), könnte das an der Option »automatisches Mip-Mapping verwenden« liegen. Damit generiert die Grafikkarte unabhängig von der 3D-Engine eines Spiels diverse Mip-Map-Stufen, also verschiedene Detailgrade einer Textur. Je weiter entfernt ein Objekt ist, um so weniger detailliert sind die darauf benutzten Texturen. Vor allem bei Programmen, die gar keine Mip-Maps unterstützen, kann dies aber zu häßlichen Effekten führen. Bei etlichen Treibern können sie mit der Anzahl der Mip-Map-Stufen experimentieren. Falls dies nichts hilft, schalten Sie diese Funktion am besten ganz aus.

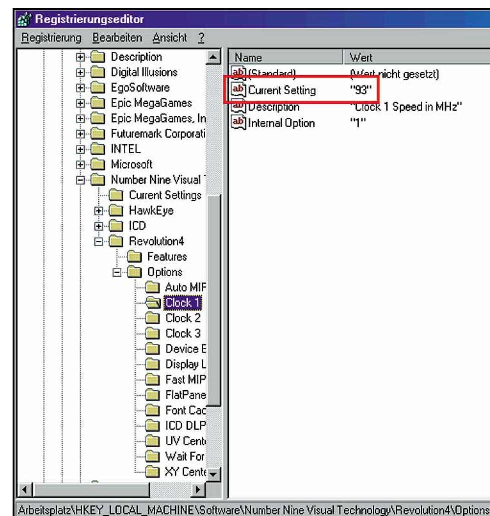


Zu Tip 16: Das automatische Mip-Mapping der Riva-Treiber verschlechtert bei manchen Spielen die Bildqualität drastisch.

Tips für die Revolution 4

17. Optimale Konfiguration

Unser Test brachte ja ans Licht, daß die neueste Number-Nine-Schöpfung keine 3D-Revolution beschwören wird. Mit den richtigen Treiber-Settings holen Sie aber zumindest ein paar Bilder mehr aus der Karte heraus. Bei unseren Versuchen hat sich folgende Einstellung im Options-Menü des Hawk-Eye-Tools bewährt: »Enable fast MIP Mapping« und »Enable OpenGL Acceleration« ankreuzen, den Rest (auch alle Caching-Einstellungen) deaktiviert lassen.



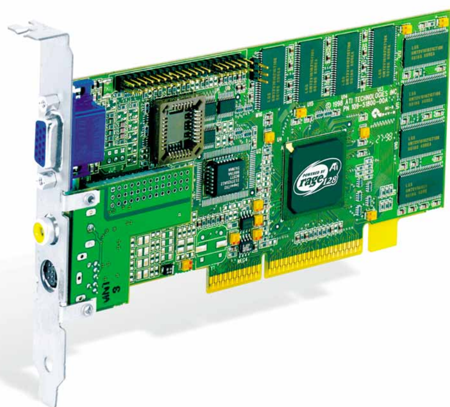
Zu Tip 18: Per Registry-Manipulation läßt sich bei der Revolution 4 der Chiptakt von 93 MHz erhöhen.

18. Übertakten des Chips

Den Ticket-2-Ride-4-Chip der Number Nine können Sie bequem per Registry (»Start/Ausführen/regedit«) übertakten: Im Schlüssel »HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Number Nine Visual Technology\Revolution 4\Options« befinden sich »Clock«-Verzeichnisse, in denen die Option »Current Setting« vorhanden ist. Der Wert gibt die MHz-Zahl des Chips an; serienmäßig ist der Ticket 2 Ride 4 mit 93 MHz getaktet. Da die Revolution 4 ohne Kühler auskommen muß, sollten Sie es langsam angehen lassen. Bei unseren Versuchen lief die Karte immerhin bis knapp über 100 MHz stabil. MG

Die zukünftigen 3D-Chips

Hoffnungsträger



Karten mit dem Rage 128 können auf einen Kühlkörper verzichten.

Der Neuheiten-Reigen geht weiter: Lesen Sie, mit welchen wichtigen 3D-Chips im nächsten Jahr zu rechnen ist.

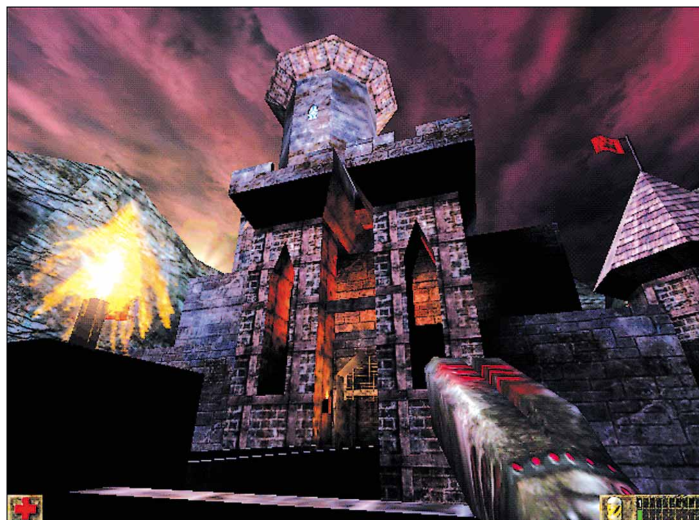
Mit den im Heft getesteten Grafikkarten haben die Chip-Produzenten ihr Pulver noch längst nicht verschossen. Bereits vor Weihnachten sollen die nächsten zwei Modelle die Serienreife erlangen, Anfang 1999 werden weitere interessante Neuentwicklungen folgen. Noch weit entfernt sind die Nachfolger von Riva TNT und Banshee; mit ihnen ist nicht vor Mai nächsten Jahres zu rechnen.

Ati Rage 128

Am weitesten fortgeschritten in der Entwicklung ist der Rage 128 GL von Ati. Noch im Dezember sollten Rage-128-Karten mit 16 MByte Speicher erhältlich sein, vorerst allerdings nur als Bestandteil von Komplettsystemen. Im nächsten Jahr soll dann die Rage Magnum mit satten 32 MByte RAM folgen, die auch als Rage Fury in einer Version mit Spielebundle und TV-Ausgang zu haben sein wird. Ausstattung und Leistungsniveau orientieren sich am derzeitigen Maßstab Riva TNT. Als Preis sind für die Rage Fury unter 500 Mark angepeilt, Xpert-Karten mit 16 MByte sollen schon für rund 250 Mark in den Handel kommen.

NEC PowerVR 2

Nachdem der PowerVR-Chip für Segas Dreamcast-Konsole endlich fertiggestellt ist, kommt auch wieder Bewegung in die seit langem angekündigten PC-Produkte. Das ursprünglich angedachte Line-up hat sich mittlerweile geändert: Das reine Addon-Board ist wohl endgültig gestorben, dafür zieht NEC (respektive Entwickler Videologic) nun die Low-Cost-Variante namens PMX1 vor. Die soll noch Ende diesen Jahres zu einem sehr günstigen Preis mindestens Banshee-Leistung bieten. Danach folgt Anfang nächsten Jahres die Highend-Variante PMX2.



Unreal in voller Pracht auf dem PowerVR 2: Probleme mit der Bildqualität soll der neue Videologic-Chip im Gegensatz zu seinen Vorgängern nicht mehr haben.

3Dlabs Permedia 3

3Dlabs schwenkt Richtung Spiele: Zwar soll der Permedia 3 wie seine Vorgänger bei OpenGL-Grafikanwendungen unter Windows NT besonders stark sein, doch der Chip will seiner Konkurrenz auch unter Direct3D gehörig Dampf machen. Erste Samples existieren bereits; ihre Performance soll mindestens auf dem Niveau des Riva TNT liegen. Von zwei Textur-Engines über DVD-Playback bis hin zu einem 270-MHz-RAMDAC ist auch ausstattungstechnisch alles Wesentliche vorhanden. Im Januar nächsten Jahres sollen Permedia-3-Karten erhältlich sein. Die Preise für die 16-MByte-Modelle dürften bei rund 400 Mark liegen.

Intel Portola

Mit dem Portola folgt Intel weiter der mit dem i740 eingeschlagenen Route. Der neue Chip soll besonders preisgünstig und bei vielen Mainboard-Herstellern im Angebot sein. Über die Leistungsfähigkeit sind erste positive Meldungen (mindestens TNT-Niveau) zu vernehmen; allerdings kommt der Portola wohl nicht vor März 1999.

nVidia Riva TNT 2

Nachdem der aktuelle Riva TNT die gesteckten Ziele nicht ganz erreichte, will nVidia mit dem TNT 2 eine weitere Leistungsstufe zünden. Der Chip soll im März, zur CeBit ’99, vorgestellt werden und etwa ab Mai auf fertigen Karten zu kaufen sein. Angepeilt sind die Fertigung in 0,25-Mikron-Technologie (führt zu weniger Hitzeentwicklung) und 125 MHz Chiptakt. Bis dahin bleibt der jetzige TNT unverändert.

3Dfx Banshee 2

Verwirrung um den neuesten 3Dfx-Streich: Vor einiger Zeit schwirrte der Name Rampage durchs Internet, doch jetzt wird der Baustein wohl Avenger oder schlicht Banshee 2 betitelt werden. Der vermutlich im 2. Quartal 1999 verfügbare Chip soll mit bis zu 166 MHz getaktet sein, außerdem bekommt er seine zweite Textureinheit zurück und soll bis zu 32 MByte Speicher unterstützen. Einen Voodoo 3 wird es aller Voraussicht nach nicht geben. MG

Aktuelle Lenkräder im Test

Steuer-Berater

Ob mit oder ohne Force Feedback, winzig oder ausladend – bei unseren sechs Test-Lenkrädern ist für jeden Geschmack was Passendes dabei.

Langsam kommt die Force-Feedback-Welle ins Rollen: Vorige Ausgabe haben wir bereits die beiden Kandidaten mit der Microsoft-Technologie auf unserer Teststrecke malträtiert, inzwischen sind auch die ersten Lenkräder mit der konkurrierenden I-Force-Technik von Immersion zu haben. Einige davon können vom Start weg zumindest schon mal einen Vorteil für sich verbuchen: Während Saitek und Microsoft mit 400 Mark ganz schön zulangen, verlangt etwa Guillemot für sein Race Leader Force Feedback vergleichsweise bescheidene 260 Mark. Allerdings geht I-Force auch mit dem Malus ins Rennen, auf direkte Unterstützung durch die Spiele ausgelegt zu sein. Damit sind zwar theoretisch wesentlich aufwendigere und beeindruckendere Effekte als über DirectX möglich, doch springen die Software-Entwickler nur sehr zögerlich auf diesen Zug auf. Sie bevorzugen der Einfachheit halber Microsofts FF-Schnittstelle Direct Input.



Damit in Grand Prix Legends solch schöne Drifts gelingen, muß ein Lenkrad sehr präzise arbeiten.

Ohne Saft und Kraft

Da Force Feedback längst nicht das entscheidende Merkmal für ein gutes Lenkrad ist, haben wir auch herkömmliche Volants unter die Lupe genommen. Mit denen sparen Sie nicht nur eine Menge Strom, sondern auch einen seriellen Anschluß, der bei den Modellen von Guillemot und Logitech nötig ist. Unter anderem ist mit dem Saitek R4 die Force-Feedback-lose Variante der momentanen Lenkrad-Referenz dabei. Ebenfalls interessant klingt das Thrustmaster-Konzept beim Formula Sprint, ein gutes Lenkrad durch rigorose Sparmaßnahmen auf einen gemäßigten Verkaufspreis von 150 Mark zu drücken. Dabei mußten die Pedale jedoch stark leiden; Thrustmaster überlegt momentan, einen Umbausatz für die erheblich bessere Formula-1-Pedalerie anzubieten, mit dem diese als Alternative dann auch ans Sprint-Lenkrad passen würde.

Die wichtigsten Daten im Überblick

	Guillemot	Interact	Logic 3	Logitech	Saitek	Thrustmaster
Modell	Race Leader FF	FX Racing Wheel	PC Top Gear	Wingman FF	R4 Racing Wheel	Formula Sprint
Preis ca.	260 Mark	100 Mark	130 Mark	400 Mark	250 Mark	150 Mark
Schaltwippen	ja	nein	ja	ja	ja	ja (analog)
Schalthebel	nein	nein	ja	nein	ja	nein
Feuerknöpfe	10 (+ Coolie-Hat)	7	8 (+ Coolie-Hat)	4	2	4
Kabellängen:						
zum Gameport	2,0 m	2,3 m	2,3 m	2,1 m	1,8 m	2,0 m
zu den Pedalen	2,0 m	–	1,4 m	2,1 m	1,7 m	2,2 m
Strom	3,8 m	–	–	3,6 m	–	–
Platzbedarf (Breite x Tiefe)	40 x 23 cm	–	35 x 30 cm	27 x 18 cm	47 x 19 cm	36 x 14 cm
Bestzeit Colin McRae Rally	2.38,03 min	2.36,67 min	2.39,59 min	2.34,41 min	2.35,75 min	2.33,01 min



Logitech Formula Force



Ginge es allein ums Äußere, so wäre das Formula Force von Logitech mit noch größerem Abstand Testsieger. Das Steuerrad gleicht den Vorbildern aus dem Rennsport verblüffend stark, und mit dem feuerroten Lenkradkranz avanciert das Gerät zum Hingucker. Erfreulich, daß nicht nur die Optik stimmt: Anfaß- und Verarbeitungsqualität sind von hohem Niveau und auch die rein mengenmäßig spärliche Ausstattung in Form von vier Feuerknöpfen und den Schaltwippen macht einen tadellosen Qualitätseindruck. Da kann die riesige und sehr standfeste Bodenplatte mit ihren etwas mickrigen Pedalen, die zudem ein bißchen zu wenig Bewegungsspielraum haben, nicht ganz mithalten.

Sanfter Schönling

Im Praxistest profitierte der Logitech-Lenker prinzipiell davon, daß er perfekt in der Hand liegt. Dadurch können Sie sich verstärkt auf die Fahrzeugkontrolle konzentrieren, was auch dringend nötig ist. Denn trotz der präzisen Mechanik leidet das schnelle Vorankommen unter zwei Mankos. Erstens wirkt das I-Force-Feedback momentan noch recht schmächtig, die Effekte kommen bei der Microsoft-Konkurrenz deutlich besser rüber. Zweitens war uns selbst in der härtesten Federeinstellung die Gegenkraft beim Lenken viel zu gering. Im Streß eines spannenden Rennens neigt man deshalb dazu, seinen Wagen immer etwas zu stark zu bewegen. Dennoch ist das Formula Force kein Blender. Allerdings fällt der Preis für die Schönheit trotz der zwei beigelegten Vollversionen **(F1 Racing Sim, Motorhead)** mit 400 Mark recht hoch aus.

Ergonomie (20%)	1,5
Ausstattung (30%)	2,0
Praxistest (50%)	2,5

Typ:	FF-Lenkrad
Hersteller:	Logitech
Preis:	ca. 400 Mark
Hotline:	(069) 92 03 21 66
Homepage:	http://www.logitech.ch

Pro	Kontra
• tolle Optik • sehr gut verarbeitet • sehr ergonomisch • präzise	• mäßige FF-Effekte • Lenkkräfte zu gering

Fazit: Das Formula Force ist eine Zierde für jeden Schreibtisch, an der Technik gilt es noch ein wenig zu feilen.

GameStar Gesamtnote: 2,1

Interact FX Racing Wheel



Von Interact kommt das günstigste Angebot: Das FX Racing Wheel bietet Force-Feedback-Support für 100 Mark. Allerdings handelt es sich dabei nicht um ein ausgewachsenes Lenkrad wie bei der Konkurrenz, sondern vielmehr um die Rüttel-Variante des in GameStar 5/98 bereits getesteten und für gut befundenen Ultra Racers. Interact hat seitdem das an eine Fernbedienung erinnernde Design leicht überarbeitet. Das Mini-Lenkrad befindet sich nun seitlich am Griff statt wie bisher oben. Dadurch fällt die erforderliche Zweihand-Steuerung ein wenig leichter; die Hände müssen sich weniger verrenken, was bei längeren Testsitzungen spürbare Auswirkungen auf deren Wohlbefinden hatte.

Klein-Vibrator

Daß Sie bei dem niedrigen Einstiegspreis mit Kompromissen rechnen müssen, ist klar. Ein externes Netzteil ist nur separat erhältlich, statt dessen erwachen die Motoren durch einen Satz (nicht mitgelieferter) Mignon-Batterien zum Leben. Wobei »Leben« etwas übertrieben ist, beschränkt sich das Force-Feedback-Erlebnis mit dem FX Racing Wheel doch auf ein leichtes Zittern des benoppten Steuerrades. Läßt man diesen Umstand außen vor, schlägt sich das Konzept im Praxistest sehr achtbar. Trotz des geringen Lenkradausschlages waren etwa in Colin McRae Rally selbst kleinste Kurskorrekturen kein Problem. Auch mit Fun- und Actionrasern kommt das Mini-Rad sehr gut zurecht. Schlecht sieht es dagegen um alle Rennspiele aus, bei denen Sie auch mal bremsen müssen: Solche Manöver sind mit dem Gashebel, der dazu mit dem Zeigefinger nach vorne »geschoben« wird, ein Greuel.

Ergonomie (20%)	2,0
Ausstattung (30%)	2,0
Praxistest (50%)	2,5

Typ:	FF-Mini-Lenkrad
Hersteller:	Interact
Preis:	ca. 100 Mark
Hotline:	(04287) 12 51 13
Homepage:	http://www.interact-europe.de

Pro	Kontra
• originelles Konzept • gute Verarbeitung • ideal für Action-Rennspiele	• Fummelige Bremse • schwache FF-Effekte

Fazit: Falls Ihnen ein richtiges Lenkrad zu groß und zu teuer ist, stellt das FX Racing Wheel die ideale Alternative dar.

GameStar Gesamtnote: 2,3

Thrustmaster Formula Sprint



Mit dem preiswerten Formula Sprint erweitert Thrustmaster seine gute Lenkrad-Serie nach unten. Obwohl die Lenkrad-Pedalerie-Kombi eine Neukonstruktion ist, wirkt sie wie aus dem Thrustmaster-Bauskasten zusammengesetzt: Das Lenkrad ähnelt stark dem Formula 1, bekam aber zwei analoge Schaltwippen sowie vier Feuerknöpfe spendiert. Dafür blieb von der angenehmen Gummi-Ummantelung des Lenkradkranzes nur ein kleiner Rest im Griffbereich übrig, ansonsten dominiert schmuckloser Kunststoff. Im Gegensatz zum hauseigenen Grand Prix 1 sind auch Pedale im Lieferumfang enthalten; das komplette Set fällt mit knapp 150 Mark erfreulich günstig aus.

Daumenklemmer

An den Fußpedalen merkten wir sofort, daß auch Thrustmaster nicht zaubern kann. Die winzige Basisplatte rutscht bereits beim ersten herzhaften Tritt ungehindert auf dem Fußboden umher. Insgesamt muß man die Bodeneinheit als fast unbrauchbar einstufen. Macht aber so gut wie nichts, denn wenn Sie die Einheit abstecken, benutzt das Formula Sprint automatisch die hervorragenden Analog-Wippen zum Gasgeben und Bremsen. Ebenfalls sehr gut gefiel uns das mit zwei Klemmschrauben sicher befestigte Lenkrad. Damit lassen sich Fahrzeuge aller Art sehr präzise um den Kurs dirigieren; die Rückstellkraft ist genau richtig dosiert. Leider kommt auch das Volant nicht ganz ohne Rüffel davon: durch die zusätzlichen Knöpfe wurden die Griffmulden deutlich kleiner; mit normal gewachsenen Händen klemmt man sich die Daumen ein.

Kategorie	Note
Ergonomie (20%)	3,0
Ausstattung (30%)	2,5
Praxistest (50%)	2,0

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Thrustmaster
Preis:	ca. 150 Mark
Hotline:	(02732) 79 18 45
Homepage:	http://www.thrustmaster.com

Pro	Kontra
• sehr präzise	• schlechte Pedale
• Analog-Wippen	• billige Aufmachung
• stabile Befestigung	

Fazit: Bis auf die schlechten Pedale bietet das Formula Sprint gute Qualität zu einem günstigen Preis.

GameStar Gesamtnote: 2,4

Saitek R4 Racing Wheel



Mit dem R4 Racing Wheel unternimmt Saitek einen Angriff auf den nach wie vor sehr beliebten Markt der Feedback-losen Lenkräder, in dem vor allem das Thrustmaster Formula 1 sowie das Fanatec Le Mans den Ton angeben. Bis auf diverse Aufkleber und den fehlenden FF-Schalter gleicht es rein äußerlich dem im letzten Heft getesteten Schüttel-Bruder. Bevor es ans Fahren geht, dürfen Sie sich erst mal als Kfz-Mechaniker betätigen und das Lenkrad an die Basis schrauben. Das gerät zum Ärgernis: Die drei Stahlschrauben wollen mit viel Kraft befestigt werden, doch dummerweise liefert Saitek einen Schlüssel aus wenig widerstandsfähigem Plastik mit; unserer war nach der Erstmontage bereits ziemlich hinüber.

Hübsches Weichei

Dabei könnten Sie einen funktionierenden Schraubenschlüssel noch gut gebrauchen, um die Widerstandskraft von Pedalen und Lenkradfeder einzustellen. Gerade die Feder ist aber auch in der härtesten Stufe viel zu lasch. Wer das angenehm straffe Gefühl eines Thrustmaster F1 kennt, könnte fast glauben, völlig ohne Gegendruck zu lenken. Bei den vielen nötigen, hektischen Bewegungen in Colin McRae Rally kommt dem R4 seine Leichtgängigkeit noch zugute. Bei Grand Prix Legends sorgt die fehlende Präzision dagegen für zusätzliche Einarbeitungszeit, da man den Boliden anfangs ständig übersteuert. Somit kommt das FF-lose R4 bei weitem nicht an den teureren Bruder heran und landet nur im guten Mittelfeld. Dafür sind die verlangten 250 Mark viel Geld.

Kategorie	Note
Ergonomie (20%)	2,0
Ausstattung (30%)	2,0
Praxistest (50%)	3,0

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Saitek
Preis:	ca. 250 Mark
Hotline:	(089) 54 61 27 10
Homepage:	http://www.saitek.de

Pro	Kontra
• gute Ausstattung	• mäßige Pedale
• schickes Design	• zu wenig Rückstellkraft
• sehr gute Befestigung	

Fazit: Nach dem exzellenten FF-Lenkrad ist das normale R4, ohne schlecht zu sein, eine leichte Enttäuschung.

GameStar Gesamtnote: 2,5

Guillemot Race Leader FF



Das Lenkrad von Guillemot präsentiert sich im futuristischen Design, der Race Leader Force Feedback könnte genausogut aus dem Fundus der Star-Trek´schen Sternenflotte stammen. Bei der Austattung war Klotzen statt Kleckern angesagt, verteilen sich auf dem wuchtigen Volant doch satte zwölf Knöpfe, zwei (wacklige) Schaltwippen und sogar ein Coolie-Hat, mit dem Sie zum Beispiel den Kopf im Cockpit drehen können. Geradezu unauffällig wirkt dagegen die siberne, einigermaßen standfeste Pedalerie. Durch die in sich kippbaren, sehr großen Trittflächen findet jeder Fuß den optimalen Anstellwinkel, allerdings wirkt die ganze Konstruktion deshalb ein wenig klapprig.

Franzose aus Taiwan

Sprichwörtlich total vergriffen hat sich Guillemot bei der angedachten Lenkradhaltung. Um die Schaltwippen überhaupt zu erreichen, ist eine völlig unnatürliche Griffposition vonnöten, womit gute Rundenzeiten quasi unmöglich sind. In der gewohnten zehn-vor-Zwei-Stellung stehen zwei Feuerknöpfe im Weg, und die Finger für die Schaltwippen greifen ins Leere. Insgesamt kann das Wheel einen leichten Taiwan-Touch nicht verleugnen: Das Plastik wirkt billig, die Befestigungs-Kobination aus Saugnäpfen und Hilfs-Schraubzwingen erfüllt ihren Zweck nur mittelmäßig. Erstaunlich gut funktionierte dagegen beim Race Leader die I-Force-Technik. Obwohl sie ursprünglich auf Native-Unterstützung ausgelegt war, steht sie auch bei DirectX-Programmen dem Microsoft-Pendant nicht viel nach.

Ergonomie (20%)	4,0
Ausstattung (30%)	2,0
Praxistest (50%)	3,0

Typ: FF-Lenkrad
Hersteller: Guillemot
Preis: ca. 260 Mark
Hotline: (0211) 338 00 33
Homepage: http://www.guillemot.de

Pro	Kontra
• auffälliges Design • reiche Ausstattung • gute Pedale	• nicht allzu präzise • unergonomisches Lenkrad • Befestigung

Fazit: Ein ordentlicher, aber kein berauschender Einstieg von Guillemot ins Force-Feedback-Geschäft.

GameStar Gesamtnote: 2,9

Logic 3 PC Top Gear



Schon auf den ersten Blick gibt sich das Logic-3-Lenkrad als typisches Fernost-Produkt zu erkennen. Auf einem Lenkrad aus Billig-Plastik sind jede Menge Knöpfe verteilt, deren Anordnung eine Verwandtschaft zur Konstrution des (höherwertigen) Guillemot-Lenkers erahnen läßt. Rechts daneben fand noch ein handlicher, knackig zu bedienender Schalthebel Platz. Unter aller Kanone ist die Befestigung der Tischeinheit: Lediglich drei große Saugnäpfe sorgen für Halt, und das auch nur, wenn die Oberfläche glatt ist. Das Lenkrad steht außerdem viel zu hoch, daneben stören an der abnehmbaren Kunstleder-Ummantelung die Klettverschlüsse. Etwas besser gefielen uns die Pedale. Eine befriedigende Standfestigkeit und große Trittflächen sorgen zumindest beim Bremsen für Erfolgserlebnisse.

Inkognito als Flightstick

Da das Top-Gear-System keinen eigenen Treiber mitbringt, ist die Feuerknopf-Fülle nur begrenzt nutzbar. Am besten melden Sie es als CH Flightstick an, um so wenigstens Pedalerie und Coolie-Hat zur Verfügung zu haben. Im Praxistest schlug sich der Logic-3-Lenker dann gar nicht mal so schlecht. Zwar ist, wie beim Saitek, die Rückstellkraft zu gering, dafür fanden wir die deutliche Mittenrasterung recht angenehm. Die schwammigen Knöpfe konnten weniger überzeugen, und bereits nach wenigen heftigen Steuermanövern zeigte die Plastikmanschette an der Lenkradnabe erste Risse. Insgesamt also eine schwache Vorstellung, für die selbst der auf den ersten Blick günstige Preis von rund 130 Mark noch zu hoch erscheint. MG

Ergonomie (20%)	4,5
Ausstattung (30%)	3,0
Praxistest (50%)	4,5

Typ: Lenkrad
Hersteller: Logic 3
Preis: ca. 130 Mark
Hotline: +41 (740) 21 16
Homepage: -

Pro	Kontra
• relativ preiswert • viele Feuerknöpfe	• Verarbeitung • Befestigung • mangelhaftes Fahrgefühl

Fazit: Bis auf die Ausstattung erreicht das PC Top Gear in keiner Disziplin den Klassenstandard.

GameStar Gesamtnote: 4,1

CD-ROM-Laufwerk

Lite-On LTN-382



Das Lite-On-Laufwerk überzeugte in unserem Test durch eine auffällig gute Fehlerkorrektur. Die beiden zerkratzten Test-CDs las das Gerät ohne die geringsten Geschwindigkeitseinbrüche. Die durchschnittliche, über die ganze CD gemessene Datenübertragungsrate lag bei 4.160 KByte/s, ein sehr guter Wert. Die Werksangabe von 40fach wird allerdings nur in den äußeren Spuren einer CD erreicht. Auch die Zugriffszeit von 82 Millisekunden ist in den oberen Leistungsbereich einzuordnen. Das Laufwerk besitzt einen Atapi-Anschluß und macht einen sehr solide verarbeiteten Eindruck. Laut Hersteller soll auch ein vertikaler Einbau möglich sein, was aber durch die fehlenden CD-Halterungen in der Schublade nicht machbar sein dürfte. Lite-On gewährt auf sein Laufwerk eine Garantie von zwölf Monaten. WR

Leistung (60%)	1,2
Ausstattung (30%)	2,0
Handhabung (10%)	2,5

LTN-382

Typ:	CD-ROM-Laufwerk
Hersteller:	Lite-On
Preis:	ca.140 Mark
Hotline:	(0031) 402 95 75 00
Homepage:	http://www.liteontc.com

Pro	Kontra
• Sehr gute Fehlerkorrektur • Schnelle Zugriffszeit • Günstiger Preis	• Schwer erreichbare Hotline

Fazit: Das Lite-On präsentiert sich als ausgereiftes Laufwerk mit tadelloser Fehlerkorrektur.

GameStar Gesamtnote: 1,6

CD-Brenner

HP CD-Writer Plus 8100i



Hewlett-Packards neuer CD-RW-Brenner prescht mit 24facher Lesegeschwindigkeit vor, ein neuer Rekord für diese Gerätegruppe. Die restlichen Werte klingen eher nach konventioneller Technik. CD-Rs beschreibt der 8100i mit maximal vierfacher, CD-RWs mit zweifacher Geschwindigkeit. Im Test ermittelten wir folgende Werte: Eine Audio-CD wurde in 19:46 Minuten gebrannt, eine CD-RW in der ebenfalls guten Zeit von knapp 40 Minuten. Die mitgelieferten Tools stammen beide von Adaptec: eine spezielle HP-Version des Easy-CD-Creators 3.01 und die UDF-Software Direct-CD 2.0. Außerdem liegen noch je eine CD-R und CD-RW in der Packung. Installation und Inbetriebnahme verliefen problemlos. HP liefert das nicht gerade billige Gerät mit zwölf Monaten Garantie. WR

Leistung (60%)	2,0
Ausstattung (30%)	2,0
Handhabung (10%)	2,0

CD-Writer 8100i

Typ:	CD-Brenner
Hersteller:	Hewlett-Packard
Preis:	ca.800 Mark
Hotline:	(01805) 32 62 22
Homepage:	http://www.hewlett-packard.de

Pro	Kontra
• Hohe Lese-geschwindigkeit • Gute Brenn-geschwindigkeit	• Hoher Preis

Fazit: Der 8100i bietet die von HP gewohnte hohe Qualität, ein rundum gelungenes Allround-Gerät.

GameStar Gesamtnote: 2,0

19-Zoll-Monitor

Acer Acerview 99c



Acer bietet mit seinem neuen 19-Zoll-Monitor einiges fürs Geld. Kernstück des Geräts ist eine Hitachi-Bildröhre mit 0,26 mm Lochabstand. Die erreichbare maximale Bildfrequenz ist mit 120 Hz bei 1024 mal 768 Bildpunkten recht hoch ausgefallen. Ergonomische Bildwiederholraten, wie sie moderne Grafikkarten anbieten, bereiten diesem Monitor somit keine Probleme. Die Bildqualität ist gut, Bildfehler sind kaum zu bemerken und auch die Helligkeitsverteilung ist über den ganzen Anzeigebereich gleichmäßig. Der Stromverbrauch hält sich mit 95 Watt in Grenzen. Die sichtbare Bilddiagonale beträgt 45,3 cm. Alle Anzeigeparameter lassen sich bequem über ein Bildschirmmenü einstellen. Acer gibt 36 Monate Garantie, inklusive einem kostenlosen Vor-Ort-Service. WR

Bildqualität (60%)	2,5
Ausstattung (30%)	2,6
Handhabung (10%)	2,3

Acerview 99c

Typ:	19-Zoll-Monitor
Hersteller:	Acer
Preis:	ca. 1.000 Mark
Hotline:	(0800) 224 49 99
Homepage:	http://www.acer.de

Pro	Kontra
• gute Bildqualität • gute Ergonomie • günstiger Preis	• relativ hoher Stromverbrauch • leichte Bildfehler

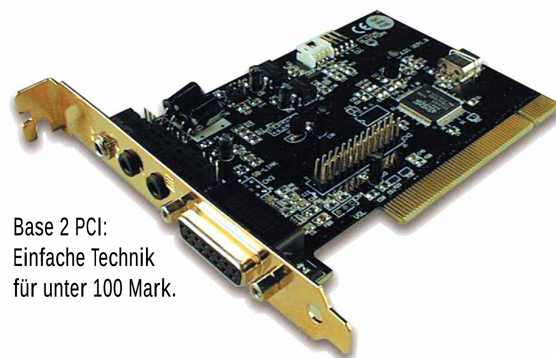
Fazit: Ein 19-Zoll-Monitor mit insgesamt guten Leistungswerten zu einem Preis, der aufhorchen läßt.

GameStar Gesamtnote: 2,5

PCI-Soundkarte

Terratec Base 2 PCI

Einstieg in die PCI-Klasse für unter 100 Mark.



Base 2 PCI: Einfache Technik für unter 100 Mark.

Mit der Base 2 bietet nun auch Terratec eine PCI-Soundkarte für weniger als 100 Mark an. Als Soundprozessor arbeitet ein Solo1-Chip von ESS auf der aufgeräumten Platine, die auch einen Wavetable-Connector anbietet. Über einen Jumper läßt sich ein kleiner Verstärker mit 2 x 0,5 Watt Ausgangsleistung aktivieren. Die Installation der Treiber verlief im Test problemlos, die Karte wurde sofort von Windows 98 erkannt und eingebunden.

Unzeitgemäßer FM-Sound

Der nach dem recht betagten OPL-3-Standard arbeitende FM-Chip konnte vom Klang her nicht überzeugen. Am besten installiert man gleich den auf CD mitgelieferten, 32 stimmigen Software-Synthesizer von ESS. Die Software nimmt wahlweise 1 oder 3 MByte Hauptspeicher als Sample-ROM in Beschlag. Das Ergebnis kann sich hören lassen, der Sound kommt deutlich frischer und angenehmer aus den Lautsprechern. Auffallend ist die reichhaltige Software-Ausstattung. Der beliebte Midi-Sequenzer Cubasis AV lite und eine abgespeckte Version von Steinbergs Mixman sind nur die Highlights aus der umfangreichen Sammlung auf CD. Insgesamt hat uns die Base 2 recht gut gefallen; wer keine allzu hohen Ansprüche an seine Soundkarte stellt, ist mit ihr gut bedient. WR

Klang (60%)	3,0
Technik (30%)	2,5
Ausstattung (10%)	2,0

Terratec Base 2 PCI

Typ:	PCI-Soundkarte
Hersteller:	Terratec
Preis:	ca. 100 Mark
Hotline:	(02157) 81 79-0
Homepage:	http://www.terratec.de

Pro	Kontra
• Gute Software-Ausstattung • DOS-kompatibel • Attraktiver Preis	• Schwache FM-Synthese

Fazit: Preiswerte, gut ausgestattete PCI-Soundkarte mit kleinen Schwächen beim Soundchip.

GameStar Gesamtnote: 2,7

Gamepad

Saitek Cyborg 3D Pad

Digitales Pad mit umfangreichen Programmieroptionen.



Saiteks neues Gamepad konfrontiert den Anwender mit einer wahren Flut an Schaltern und Funktionen. Neben zwölf programmierbaren Feuerknöpfen, einem Minijoystick und einem stilisierten Winz-Lenkrad sind auch ein Coolie-Hat sowie ein Schubregler auf der Unterseite des Pads vorhanden.

Gute Ergonomie

Das Cyborg 3D liegt auf Anhieb gut in der Hand. Die Finger landen wie von selbst an den Feuerknöpfen, die seitlich am Pad und an der Unterseite verteilt sind. Für die sechs Knöpfe rings um Coolie-Hat und Joystick muß der Daumen aber ein wenig gestreckt werden. Durch die mitgelieferte Steuersoftware läßt sich die Funktionstasten-Belegung bequem programmieren. In der Praxis stellte sich heraus, daß die Bedienung einiges an Konzentration verlangt. Wegen der Unmenge von Buttons, die an fast jedem Berührungspunkt der Hand liegen, erwischt man in der Hitze des Gefechts schon mal den falschen Knopf. Ein paar Schalter weniger an der Unterseite würden die Bedienung deutlich erleichtern. Da die Software eine Menge Optionen zum Umprogrammieren bietet, läßt sich dieser Umstand beheben. Einziger Minuspunkt: die Größe. Für kleine Hände ist das Cyborg 3D trotz Verstellmöglichkeit nicht geeignet. WR

Ergonomie (20%)	2,5
Ausstattung (30%)	1,5
Praxistext (50%)	3,0

Cyborg 3D digital

Typ:	Gamepad
Hersteller:	Saitek
Preis:	ca. 100 Mark
Hotline:	(089) 54 61 27 10
Homepage:	http://www.saitek.de

Pro	Kontra
• Gute Ergonomie • Gute Software • sehr reichhaltige Ausstattung	• Zu groß für kleine Hände • überladen

Fazit: Ein ordentliches Allround-Pad mit fast schon zu großem Funktionsumfang.

GameStar Gesamtnote: 2,4

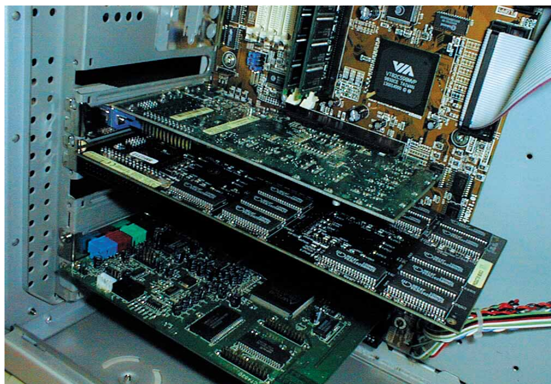
Sie fragen – Experten antworten

TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine E-Mail an tech@gamestar.de

MAINBOARDS

Funktionieren eigentlich die AGP-Versionen der neuen Grafikkarten von nVidia, 3Dfx und S3 mit den neuen Super-7-Mainboards? Ich habe gehört, damit gäbe es Probleme. *Kamil Dejewski*



Riva TNTs mit AGP tun's auf Super-7-Boards ohne Probleme. Auch mit einer Voodoo 2 arbeiten sie perfekt zusammen.

GameStar: Bei unserem Grafikkartentest hatten wir keine Probleme, die jeweiligen AGP-Versionen auf unserem Tekram-Mainboard zum Laufen zu bringen. Wichtig ist nur eine aktuelle Treiberausstattung. Das BIOS des Mainboards und auch die beiliegenden AGP-Treiber müssen auf dem neuesten Stand sein. Bei den Treibern für die Grafikkarte kann man fast im Wochentakt mit neuen Releases rechnen. Deswegen ist ein regelmäßiger Blick auf die Webseite des Herstellers oder auf unsere Cover-CD schon fast Pflicht.

3D-KARTEN

In eurer neusten Ausgabe schreibt ihr, daß eine Kombination aus Riva TNT und Voodoo-2-Karte zur Zeit das Optimum für 3D darstellt. Wie kann das sein? Es kann doch immer nur eine 3D-Karte von einem Spiel genutzt werden, also entweder Voodoo 2 oder Riva TNT. Ich habe zur Zeit eine Revolution 3D und eine 3D Blaster Voodoo 2 und muß bei Direct-3D-Spielen immer zwischen den beiden Karten wählen. *Florian Potrykus*

GameStar: Zu diesem Thema erreichten uns mehrere Zuschriften. Manche unserer Leser konnten sich den Nutzwert einer solchen Kombination nicht vorstellen, deswegen hier eine kurze Erklärung. Der TNT-Chip ist mit Sicherheit kein langsamer Vertreter seiner Art, aber er verfügt eben nur über Direct 3D und OpenGL als Schnittstellen. Die Voodoo 2 ergänzt das Ganze um die 3Dfx-Schnittstelle (Glide). Beide Karten harmonieren perfekt miteinander. Somit ist wirklich für jedes Spiel eine passende API ohne Geschwindigkeits- und Kompatibilitätsprobleme vorhanden. Bei vielen Spielen läßt sich schon vor dem Start festlegen, welches Ausgabegerät verwendet werden soll. Die Auswahl ist dann nur eine Frage der Performance. Nach ein paar Probeläufen erkennt man recht schnell, auf welcher Karte das Spielgefühl besser ist.

PROZESSOREN

Mein PII/450 hat laut Bios meistens 41 Grad! Ist das zuviel? Ab wann wird ein Prozessor zu heiß? *Merlin Laumert*

GameStar: Ihr Prozessor liegt mit 41 Grad absolut im grünen Bereich. Zu heiß wird es dem guten Stück erst, wenn er anfängt, häufig und scheinbar unmotiviert abzustürzen. Um eine Überhitzung rechtzeitig zu erkennen, sollten Sie die Warnfunktionen, die das BIOS bereitstellt, aktivieren. Damit läßt sich nicht nur eine zu heiße CPU, sondern auch ein Ausfall des Lüfters noch rechtzeitig erkennen.

PC-TUNING

Ich habe meinen P166 MMX letztes Jahr im November gekauft. Nach der Lektüre eures Tuning-Reports in der letzten Ausgabe habe ich mich entschlossen, meine CPU durch Ändern des Multiplikators aufzumöbeln. Dabei mußte ich feststellen, daß auf meinem Mainboard ein P133 eingesetzt ist, der seinerseits schon auf 166 MHz getaktet wurde. Nun weiß ich nicht, ob das so in Ordnung ist. Denn schließlich habe ich doch einen P166 MMX gekauft! *Andreas Skoczowski*

GameStar: Da sind Sie leider einem Betrug aufgesessen. Wenn Sie die Rechnung noch haben, können Sie damit Ihren Anspruch auf Richtigstellung geltend machen. Zum Problem könnte allerdings werden, daß Sie glaubhaft nachweisen müssen, keine Veränderungen an Ihrem PC durchgeführt zu haben. Denn schließlich hätten Sie die CPU auch selbst austauschen und hochtakten können. Ob die Reklamation heute noch Sinn macht, kann unter Umständen eine Verbraucherschutz-Organisation für Sie klären. Einen wirksamen Schutz gegen solche Mogeleien gibt es leider nicht, es sei denn, Sie überprüfen die Konfiguration des Rechners noch im Laden, bevor Sie bezahlen. WR

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per E-Mail an:

tech@gamestar.de

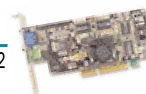
Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, daß dies aufgrund der hohen Anzahl an Zuschriften nicht immer möglich ist. Für die Allgemeinheit besonders interessante Fragen werden im TECHtelmechtel abgehandelt.

Hardware vom Besten: die GameStar-Referenzliste

Einkaufsführer 1/99

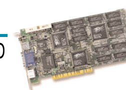
Um den ständigen, deutlichen Leistungssprüngen bei den 3D-Karten gerecht zu werden, haben wir sowohl alle Kombi- als auch Zusatzkarten um eine halbe Note abgewertet.

2D/3D-Kombikarten


Mit dem exzellenten Riva-TNT-Chip: Elsa Erazor 2

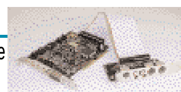
	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
NEU	1	Elsa Erazor 2	1.5	400 Mark	1/99	(0241) 606 51 12	Top-Qualität, sehr gute Treiber
NEU	2	Creative Labs Riva TNT	1.6	400 Mark	1/99	(089) 957 90 81	gut ausgestattet, sehr schnell
NEU	3	STB Velocity 4400	1.6	360 Mark	1/99	+33 (140) 36 67 17	TV-Ausgang, komfortable Treiber
NEU	4	Diamond Viper V550	1.7	390 Mark	1/99	(08151) 26 63 30	zuverlässige, schnelle TNT-Karte
NEU	5	Gi Maxi Gamer Phoenix	1.9	260 Mark	1/99	(0211) 338 00 33	sehr schnell, attraktives Spiele-Bundle
	Preistip:	Hercules Terminator 2x/i	2.5	130 Mark	8/98	(089) 89 89 05 73	gute 3D-karte zum günstigen Preis

3D-Zusatzkarten


3D in absoluter Hochform: Miro HiScore2 3D

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Miro HiScore2 3D	1,8	400 Mark	6/98	(01805) 22 54 50	12 MByte Speicher, TV-Ausgang
UPDATE	2	Metabyte Wicked 3D	1,9	350 Mark	10/98	(0241) 470 41 16	unterstützt H3D-Brillen
NEU	3	Hercules Stingray /2	1,9	350 Mark	1/99	(089) 89 89 05 73	gutes Loop-Kabel, gute Treiber
UPDATE	4	Gi Maxi Gamer 3D 2	1,9	330 Mark	7/98	(0211) 338 00 33	12 MByte Speicher, mit Spielen 630 Mark
UPDATE	5	Creative 3D Blaster V2 (12MB)	1,9	360 Mark	6/98	(089) 957 90 81	12 MByte Speicher, attraktives Spiele-Bundle
	Preistip:	Gi Maxi Gamer 3D	2,4	130 Mark	10/97	(0211) 338 00 33	zuverlässige Karte mit Voodoo-1-Chipsatz

Soundkarten


Faszinierende EAX-Technik: Soundblaster Live

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Soundblaster Live	1,4	390 Mark	12/98	(089) 957 90 81	exzellenter Klang, EAX-Technologie
2	Soundblaster AWE 64 Gold	1,5	300 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, sehr guter Klang
3	Terratec EWS64 S	1,6	350 Mark	6/98	(02157) 81 79 14	Top-Ausstattung, guter Klang
4	Soundblaster AWE 64 Value	1,7	130 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, günstiger Preis
5	Terratec XLerate	1,8	200 Mark	6/98	(02157) 81 79 14	gute Technik, günstiger Preis
Preistip:	Soundblaster 16 PnP	2,7	70 Mark	–	(089) 957 90 81	sehr guter FM-Klang

CD-ROM-Laufwerke


Das schnellste IDE-Laufwerk: NEC CDR 3000.

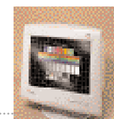
	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	NEC CDR 3000 (40fach)	1,4	180 Mark	10/98	(01805) 24 25 21	sehr schnell, exzellente Fehlerkorrektur
UPDATE	2	NEC CDR 1900A (32fach)	1,5	110 Mark	4/98	(01805) 24 25 21	Top in Geschwindigkeit und Fehlerkorrektur
NEU	3	Lite-On LTN-382 (40fach)	1,6	160 Mark	1/99	(0031) 402 95 75 00	sehr gute Zugriffszeit und Fehlerkorrektur
	4	Asus CD-S340 (34fach)	1,6	110 Mark	9/98	(02102) 44 50 11	extrem schnell, günstiger Preis
UPDATE	5	Teac CD-532E (32fach)	1,6	110 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
	Preistip:	Lite-On LTN242 (24fach)	2,6	80 Mark	–	(02102) 995 50	niedrige Zugriffszeit

CD-Brenner


Mit toller Brennsoftware: Teac CD-R55s

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Teac CD-R55S	1,8	680 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	sehr schneller 4/12fach-SCSI-Brenner
NEU	2	HP CD-Writer plus 8001i	2,0	800 Mark	1/99	(01805) 32 62 22	CD-RW Brenner, hohe Lesegeschwindigkeit
UPDATE	3	Yamaha CRW-4001t	2,0	750 Mark	3/98	(04101) 30 33 13	schneller und zuverlässiger CD-RW-Brenner
	4	Mitsumi CR-4801TE	2,2	600 Mark	10/98	(01805) 21 25 30	schneller Brenner zum attraktiven Preis
	5	Traxdata CDRW2260 plus	2,5	500 Mark	12/98	(02162) 951 60	gut ausgestatteter CD-RW-Brenner
	Preistip:	Mitsumi CR-2801TE	2,7	420 Mark	–	(01805) 21 25 30	sehr preiswerter 2fach-IDE-Brenner

17-Zoll-Monitore


Brillantes Bild: Samsung Syncmaster 700p

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten	
1	Samsung Syncmaster 700p plus	1,6	1.250 Mark	–	(01805) 12 12 13	exzellente Bildqualität, ergonomisch	UPDATE
2	Miro D1795F	1,8	860 Mark	10/98	(01805) 22 35 26	sehr gutes Bild, günstiger Preis	UPDATE
3	Sony Multiscan 200PS	1,8	1.300 Mark	3/98	(01805) 25 25 86	brillante Farben, gute Ergonomie	UPDATE
4	Eizo Flexscan F55S	1,9	1.000 Mark	12/98	(02153) 73 34 00	ergonomisches Bild, gute Austattung	
5	Iiyama S701GT	2,1	950 Mark	11/98	(089) 900 05 00	gute Qualität zum günstigen Preis	
Preistip:	Acer Acerview 76e	2,6	520 Mark	–	(04102) 48 82 77	für den Preis überzeugende Bildqualität	UPDATE

19-Zoll-Monitore


Exzellente Bildqualität: Iiyama Vision Master 450GT

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten	
1	Iiyama Vision Master 450 GT	1,8	1.300 Mark	8/98	(089) 900 05 00	beste Bildqualität, einfache Bedienung	
2	Eizo T68	1,8	2.000 Mark	8/98	(02153) 73 34 00	Top-Ausstattung, sehr gut verarbeitet	UPDATE
3	Samsung Syncmaster 900p	2,0	1.600 Mark	12/98	(01805) 12 12 13	rundum gute Ergebnisse	UPDATE
4	Taxan Ergovision 975	2,1	1.550 Mark	8/98	(01805) 535 69 72	guter Allrounder zum günstigen Preis	UPDATE
5	Elsa Ecomo 19H98	2,1	1.700 Mark	8/98	(0241) 606 51 12	brillante Farben, kontrastreich	UPDATE
Preistip:	Acer Acerview 99c	2,5	1.000 Mark	1/99	(0800) 224 49 99	hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis	NEU

Gamepads


Damit machen Spiele doppelt Spaß: Sidewinder Gamepad

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten	
1	Microsoft SideWinder Pad	1,8	80 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	ergonomisch, vier Sidewinder-Pads koppelbar	
2	Gravis Gamepad Pro	1,9	60 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	exzellente Spielbarkeit, Top-Technik	
3	Gravis Xterminator	2,0	120 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	Ausstattungsriese, Analogsteuerung	
4	Saitek X 6-32 M	2,3	40 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	gutes Preis-Leistungs-Verhältnis	
5	Saitek Cyborg 3D Pad	2,4	100 Mark	1/99	089) 54 61 27 10	Vollausstattung, trotzdem ergonomisch	NEU
Preistip:	Saitek X6-30	3,2	18 Mark	–	(089) 54 61 27 10	griffgünstig, gute Verarbeitung	

Joysticks bis 100 Mark


Sehr guter Stick für wenig Geld: Fanatec F22-Twister

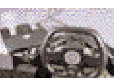
Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Fanatec F-22 Twister	2,0	70 Mark	7/98	(06021) 84 06 53	gute Technik zum günstigen Preis
2	Saitek X8-30	2,3	80 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	exakter Stick, tolles Throttle
3	CH Flightstick Pro	2,4	100 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	ideal für Flugsimulationen
4	Actlabs Eaglemax	2,5	100 Mark	7/98	(06897) 90 88 15	üppige Ausstattung, leicht programmierbar
5	Logitech Wingman Extreme	2,6	90 Mark	7/98	(069) 92 03 21 66	robuste Basis, Digitaltechnik
Preistip:	Gravis Analog Pro	2,7	40 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	robuster Allrounder, preisgünstig

Joysticks über 100 Mark


Einer der besten Wege ins Internet: Elsa TanGo 100

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	CH F-16 Fighterstick	1,8	250 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	Top-Technik, hervorragend verarbeitet
2	Microsoft SideWinder PP	1,9	150 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	überragend in Ergonomie und Präzision
3	Saitek Cyborg 3D	2,0	150 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	vielfach verstellbar, originelle Optik
4	Thrustmaster F-16 FLCS	2,0	250 Mark	7/98	(02732) 79 18 45	vielseitig, sehr präzise
5	Saitek X36-F	2,2	200 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	programmierbarer Highend-Flugknüppel
Preistip:	Gravis Firebird 2	2,2	100 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	guter Allround Stick, üppige Ausstattung

Lenkräder

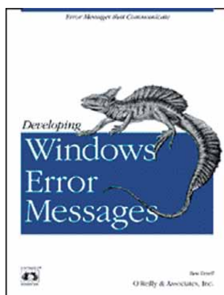

Force-Feedback-Lenkrad mit rassiger Optik: Saitek R4

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten	
1	Saitek R4 FF Racing Wheel	1.6	400 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	schicke Optik, sehr präzise	
2	Microsoft Sidewinder FF Wheel	1.6	400 Mark	12/98	(01805) 67 22 55	hochwertige Verarbeitung, gute Pedale	
3	Thrustmaster Formula 1	1.7	250 Mark	12/97	(02732)79 18 45	bestes Lenkrad ohne Force Feedback	
4	Logitech Formula Force	2.1	400 Mark	1/99	(069) 92 03 21 66	tolle Optik, sehr gute Verarbeitung	NEU
5	Fanatec Le Mans	2.3	200 Mark	3/98	(06021) 84 06 53	stabiles und exaktes Steuerrad	
Preistip:	Thrustmaster Formula Sprint	2,4	150 Mark	1/99	(02732) 79 18 45	präzise, gut dosierter Gegendruck	NEU

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das PC-Welt-Testlabor.

Die (Vor-) Letzte

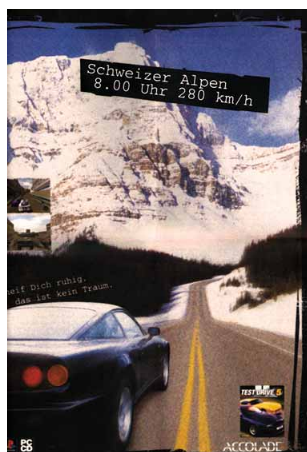
Fehler für Fortgeschrittene



Vorigen Monat träumte Mick von einem Job als Fehlermeldungs-Designer. Giesbert Damaschke wies ihn freundlicherweise auf die Pflichtlektüre zum Thema hin: Ben Ezzells unverzichtbarer Ratgeber »Developing Windows Error Messages« (85 Mark). Alle werdenden Programmierer sollten sich dieses Schatzkästlein zum »Schreiben effektiver Fehlermeldungen« unbedingt zu Weihnachten wünschen.

Schweizer Käse

Die Marketing-Leute von Accolade mögen schon weit herumgekommen sein, in der Schweiz waren sie aber noch nicht. Das behaupten jedenfalls unsere Leser Beni Stöckli und Dominique Eugster, denen die Anzeige zu **Test Drive 5** ins Auge stach. Nicht nur, daß Schweizer Straßen keine gelben Mittelstreifen haben; auf dem europäischen Festland fährt man für gewöhnlich auch auf der rechten Seite der Fahrbahn. Noch dazu, so versichern uns die beiden, steht das Bergmassiv im Hintergrund sonstwo auf der Welt, nur nicht in der Schweiz.



Es ist 8 Uhr, ich fahre 280 km/h, aber verdammt, wo bin ich hier...?

Der Film zum Spiel

Ob **Wing Commander, Final Fantasy, Tomb Raider** – Hollywood hat PC-Spiele als dankbare Inspiration für neue Kinofilme entdeckt. Alles alte Hüte, finden unsere Redakteure, die sich seit der ersten Folge der Oscar-überhäuften Weltraum-Saga »Raumschiff GameStar« zu den Brancheninsidern zählen. Wir kennen schon jetzt die potentiellen Kino-Knüller von morgen:

Siedlerz: Er ist einer unter Hunderten, und er hat die Anonymität satt. Siedler Z träumt von einem Ende des ewigen Schweine-Tragens, von der eigenen kleinen Schwefelmine im Gebirge und von der großen Liebe. Doch so lange er auch sucht: Im Gewühl der eifrigen Siedler findet er nur Männer, Männer, Männer. Voller Verzweiflung will er sich schließlich vor einen Esel werfen – und wartet Jahre. Eine dramatische Tragödie mit Arnold Schwarzenegger als Z.

Der Soldat Duke Nukem: Schon Dutzende von Drehbuchautoren wurden für den neuen Action-Thriller verschlissen, doch noch immer suchen die Produzenten nach einer griffigen Handlung. Der aktuelle Stand: Duke Nukem hat wieder mal zu tief in sein Glas Wodka geschaut und sieht überall bewaffnete Wildschweine herumrennen. Der Amoklauf des Einzelgängers dreht selbst hartgesottenen Kinogängern den Magen um. Aber nur in den ersten 20 Minuten – dann findet Duke bessere Waffen. Für Kinder im Vorschulalter nicht empfehlenswert.

Loderunner – Der Film: Kein geringerer als Hollywoods Starregisseur Steven Spielberg wagt sich an die Verfilmung eines Klassikers.



Erste Ausschnitte aus Loderunner – Der Film bezeugen: Regisseur Spielberg legt enormen Wert auf Authentizität.

Loderunner Jake Peril tut das, was er am besten kann: Er buddelt. Spielberg verspricht einen Film mit Tiefgang: »Nach so vielen oberflächlichen Filmen will ich jetzt endlich mal etwas Aufwühlendes machen.« Kritiker fürchten schon jetzt zahlreiche Löcher in der Handlung. Spielberg zeigt sich gelassen: »Allen Zweiflern wird Loderunner schnell das Wasser abgraben.« CS

GameStar-Photoroman Folge 1: Peter und der Cheat







Im nächsten GameStar



Auch im kommenden Jahr begleitet Sie GameStar durch die Welt der Spiele.



Baldur's Gate

Das Video-Special auf unserer aktuellen Cover-CD zeigt's: Mit **Baldur's Gate** könnte Interplay das Rollenspiel-Genre neu beleben. Hinter der imposanten Fantasy-Grafik verbergen sich fast alle **AD&D**-Regeln und eine ausgefeilte Nervenkitzel-Story. Ihre Party kämpft und zaubert sich durch eine riesige Spielwelt, in der es vor Gefahren und Intrigen nur so wimmelt – genau das richtige für lange Winterabende.

Heavy Gear 2

Langsam aber sicher stampfen Activisions Kampfroboter dem GameStar-Prüfstand entgegen. In der nächsten Ausgabe wird sich zeigen, ob die generalüberholten Gears gegen die Blechkumpane aus dem Mechwarrior- und Starsiege-Universum bestehen können.



Turok 2

3D-Indianer Turok buddelt schon fleißig nach seinem Kriegsbeil, um im nächsten Monat zuzuschlagen. Dann bekämpft er mit Hightech-Waffen, aufwendigen Lichteffekten und bombastischen Explosionen ganze Gegnerscharen. Wir fühlen der Zukunfts-Rothaut auf die Federn.





GameStar CD-ROM

Unsere Cover-CD wird das neue Jahr mit Top-Demos, Spiele-Videos und der zweiten Folge Akte G begrüßen. Dazu als Service wieder die neuesten 3D-Treiber, Spiele-Patches und Tools.

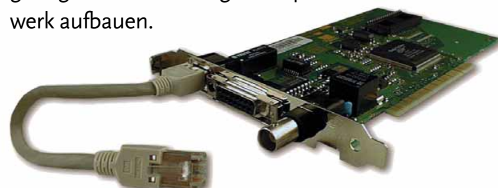
Uprising 2

3DOs **Uprising 2** setzt Sie wieder ans Steuer eines futuristischen Kampfgleiters oder in die Geschütztürme dicker Forts. Grafisch fulminante Action-Gefechte mit einem Hauch Strategie lassen die Monitore wackeln, wenn Sie auf fernen Planeten gegen miese Aliens antreten.



Spiele-Netzwerke

Der nächste Hardware-Schwerpunkt erklärt Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie mit geringen Kosten ein eigenes Spiele-Netzwerk aufbauen.



Tips & Tricks

Im nächsten Heft gibt's wieder massenweise hilfreiche Cheat-Codes und Kurztips. Außerdem umfangreiche Lösungen zu **Siedler 3, Grim Fandango, Fallout 2, Nice 2** und anderen Top-Titeln.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.

Ron Gilbert

Der Schöpfer von Adventure-Klassikern wie Maniac Mansion und Monkey Island setzt vorübergehend auf Echtzeit-Strategie.



Alter: *34*
Nationalität: *Amerikanisch*
Wohnort: *Seattle, Washington*
Beruf: *Spieledesigner*
Ausbildung: *Abschluß in Computerwissenschaften*
Motto: *keines*



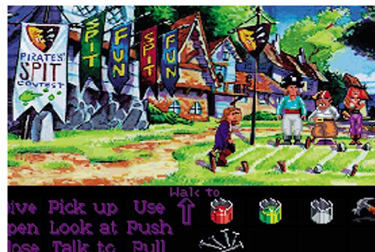
Historie

Wann	Was gemacht?
1984	Fängt als Spieledesigner bei LucasArts an
1985	Maniac Mansion
1990	Monkey Island 1
1992	Monkey Island 2
1992	Mitbegründer von Humungous Entertainment
1995	Produzent bei Cavedog
1997	Total Annihilation

Die Meilensteine des Ron Gilbert



Maniac Mansion: Drei Teenager durchleben auf der Jagd nach einem verrückten Professor witzige Horror-Klischees.



Monkey Island 2: Der zweite Teil des Piraten-Klassikers gehört noch heute zu den komischsten und besten Adventures.



Total Annihilation: Massenschlachten par excellence und tolle Polygon-Grafik sind die Stärken des Echtzeit-Hits von 1997.



10 Fragen zu einsamen Inseln und dem Wetter

Dein erstes Computerspiel?
Jumpman.
Drei Spiele für die einsame Insel?
Tetris, Civilization, C&C.
Lieblings-Multiplayer-Spiel?
Command & Conquer.
Das enttäuschendste Spiel, das Du je gespielt hast? Dune 2000.
Du wartest momentan auf...
Commandos.
Deine beste Entscheidung?
In die Spielhalle zu gehen. Das weckte mein Interesse für Computerspiele.
Dein Non-Computer-Hobby? Fliegen.
Dein Non-Spiele-Traumjob? Pilot.
Bei dir im Kühlschrank liegen....
Viele alte Ketchup-Flaschen.
Deine Lieblings-Webpage:
www.weather.com
(Der US-Wetterkanal).

»Adventures werden wieder populär«

Ron Gilbert über Adventures, T.A. Kingdoms und die Bedeutung einer guten Story.

GameStar: Wie bist du eigentlich zur Spielebranche gekommen?
Ron Gilbert: Ich habe während des Studiums Spiele programmiert und mich damit bei LucasArts beworben.
GameStar: Traditionelle Adventures im Stile von Monkey Island sind rar geworden. Stirbt das Genre aus?
Ron Gilbert: Ich denke nicht, daß es zugrunde geht, aber es ist irgendwie festgefahren. Wenn sich aber der Trend zum Massenmarkt bei PC-Spielen fortsetzt, werden auch Adventures auf die Dauer wieder populärer werden.
GameStar: Könntest du dir vorstellen, auch mal wieder ein klassisches Adventure zu programmieren?
Ron Gilbert: Ich würde liebend gerne eines machen. Das Problem ist nur, daß sie sich zumindest in den USA nicht gerade besonders gut verkaufen. Es ist sehr schwierig, auch nur das Geld wieder hereinzubekommen, das man in die Entwicklung steckt.
GameStar: Render-Spiele wie Myst sind doch sehr beliebt...
Ron Gilbert: Ich fand die Grafik von Myst wirklich toll. Aber die Puzzles haben mich extrem frustriert, weil sie künstlich wirken und nichts mit der Story zu tun haben. Die Rätsel sollten sich immer aus der Handlung ergeben, die Geschichte weitererzählen und nicht einfach reingeklebt werden.

»Nichts nervt mich mehr als unlogische Rätsel.«

GameStar: Was kann man denn sonst noch alles falsch machen?
Ron Gilbert: Nichts nervt mich mehr als unlogische Rätsel, die man nur durch dumpfes Ausprobieren lösen kann. Ein gutes Puzzle sollte schwierig, aber schlüssig sein.
GameStar: Bevor du bei Cavedog angefangen hast, hast du dich bei Humungous Entertainment drei Jahre lang mit Kindersoftware befaßt...
Ron Gilbert: Es ist toll, Spiele für Kinder zu machen. Die Kleinen wollen nur eine gute Story, einen sympathischen Helden und interessante Rätsel. Mit tollen Effekten kann man sie nicht beeindrucken.
GameStar: Bei TA-Kingdoms und Total Annihilation 2 werdet Ihr aber wieder auf Grafikzauber setzen?
Ron Gilbert: Klar, im Echtzeit-Genre ist coole Grafik ein Muß – die Einheiten in T.A. Kingdoms werden besser aussehen und auch das Gelände setzt noch einen drauf. Aber wir werden diesmal auch viel Wert auf eine spannende Hintergrundgeschichte legen, die haben wir in Total Annihilation zu sehr vernachlässigt. Die Atmosphäre im zweiten Teil und in TA-Kingdoms wird wesentlich dichter sein. RS

Ron Gilberts leckere Monkey Mahlzeit

Zutaten:
1 Pfund Rinderhack
1 Zwiebel (in Ringe geschnitten)
1 Zehe Knoblauch (gewürfelt)
1 Dose Tomatenwürfel
1 Dose Oliven
1 halbe Dose Ananaswürfel (optional)
100 Gramm geraspelter Cheddar-Käse
350 Gramm Eiernudeln
Dazu Basilikum, Lorbeer und Knoblauchsalz zum Würzen.



Ob diese Piraten wohl Ron Gilberts Monkey-Malzeit kochen?

Zubereitung: Rösten Sie das Hackfleisch zusammen mit den Zwiebelringen und dem Knoblauch in Olivenöl. Kochen Sie währenddessen die Tomaten sowie die Oliven im eigenen Saft. Wenn das Fleisch durch ist, geben Sie die Oliven und die Tomaten mitsamt der Flüssigkeit hinzu. Mutige Köche dürfen nach Belieben Ananas-Würfel addieren. Schmecken Sie das Zeug mit Knoblauchsalz, Basilikum und Lorbeer ab. Fügen Sie dann die Nudeln hinzu und kochen Sie das Ganze zirka 20 Minuten (oft umrühren!). Lassen Sie das Gericht etwas abkühlen und verteilen Sie den Käse über die Nudeln. Wohl bekomm's!